N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

\# 198
OCTOBRE
2007



BIOSHOCK
LE FPS GÉNÉTIQUEMENT MODIFIÉ
POURQUOI ON CRAQUE :
SIX PAGES DE TEST

REPORTAGES
BLIZZCON 2007
GAMES CONVENTION
GDC BRIGHTON
LES SALONS DE L'ÉTÉ
COMME SI VOUS Y ÉTIEZ
SIM CITY SOCIETIES
LE RETOUR DE LA LÉGENDE URBAINE

TESTS
MEDIEVAL 2 – STRANGLEHOLD
MEDAL OF HONOR AIRBORNE
ÇA VA ÊTRE LA GUERRE DANS VOTRE PC

REZO
WORLD OF WARCRAFT : LE GUIDE DES MONTURES
ESPORT : LES FILLES DE B2B NOUS DÉVOILENT TOUT !
NEVERWINTER NIGHTS 2 : LES MEILLEURS MODS

Numéro 198 • Octobre 2007 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT.-GUY. 8 € • RÉU 9,35 € • Polynésie avion 1800 CFP • Calédonie avion 1800 XPF • BEL 8 € • CH 13 FS • CAN 9,95 C$ • LUX 8 € • MAR 82 DH • PORT cont 8 €

LE CIMETIÈRE DES ACCROCHES
Mangez Bio – Mutation Nation – Irrationnal fait du concret – Come to Big Daddy - Rapture, la ville de l'aventure ! – Les mutants l'acculent...
OCTOBRE 2007 • 6,50 €
198
joystick
BIOSHOCK • PES 2008 • GAMES CONVENTION 2007 • STRANGLEHOLD

Sommaire

198 OCTOBRE 2007

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS



GAME CONVENTION 2007 Styx et Faskil se sont rendus à Leipzig main dans la main. Outre leur relation amicale qui n'a pas fait la une des magazines à scandale, ces deux baroudeurs ont usé leurs semelles, dormi dans la rue et mangé de la nourriture avariée pour pêcher les dernières infos en direct de cette Game Convention.



TESTS Un test en couv' de Joystick c'est rare mais pas impossible. Surtout quand le jeu du mois n'est autre que BioShock qui a littéralement scotché Faskil devant son moniteur. Même le très attendu Stranglehold a du mal à sortir de l'ombre du titre d'Irrational Games.



RÉSEAU Un petit tour du côté de Wakfu avec une interview de ToT qui nous en apprend davantage sur le prochain MMO d'Ankama. Sinon, Baldours explique la raison de la séparation des goodgame, allez on verse une larme. Et vous aurez même droit à un joli petit guide des montures présentes dans WoW. Elle n'est pas belle la vie ?



MATOS Le Calendrier de geek n'est pas très loin de ressembler à celui du routier. Sauf qu'à la place de la nana, c'est un processeur qui pose devant l'océan. Comme quoi même un Core 2 Quad QX6850 peut faire fantasmer. La HD (haute définition), ils ne l'ont peut-être pas chez crétin.fr mais si vous désirez éclairer votre lanterne sur le sujet, C_Wiz vous explique tout ça très bien.

ET AUSSI...

COUVERTURE
© 2K Games/Irrational Games

JOYSTICK n° 198 – OCTOBRE 2007
JOYSTICK n° 198 - Octobre 2007
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier
jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal : à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 67,60 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Frédéric Brunet
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaires de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot et Yamina Djarir
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Michel « Yavin » Beck, Fabio « Sundin » Bevilacqua, Fabrice Bloch, Nicolas Buchet de Neuilly, Charlotte Calament, Anne Cocard, Damien « Savonfou » Coulomb, Olivier Delacourt, Matthias « Baldours » Denis, Wilfrid Desachy, Viviane Fitas, Matthieu « Gruth » Guéritte, Sébastien « Socratès » Hatton, Guillaume « C_Wiz » Louel, Gianni « Plume » Molinaro, Brice « Tuttle » Roy, Corinne Sadaune et S.A.S.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeur de clientèle Hors Captif : Fabrice Larrieu

OJD PRESSE PAYANTE 2005

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)

Future MEDIA WITH PASSION

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Responsable de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA,
siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico-Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, et aux USA. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive : Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman - Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London New York Paris San Diego San Francisco

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

sommaire #198

Puisque le jeu vidéo est censé rendre taré ses utilisateurs, on vous propose Second Sight **en guise de jeu complet du mois.** Ambiance clinique de psychopathes **avec des toubibs qu'on n'irait** même pas consulter pour un rhume.

Allez, un petit peu d'action et d'aventure, ça ne vous fera pas de mal, croyez-nous.

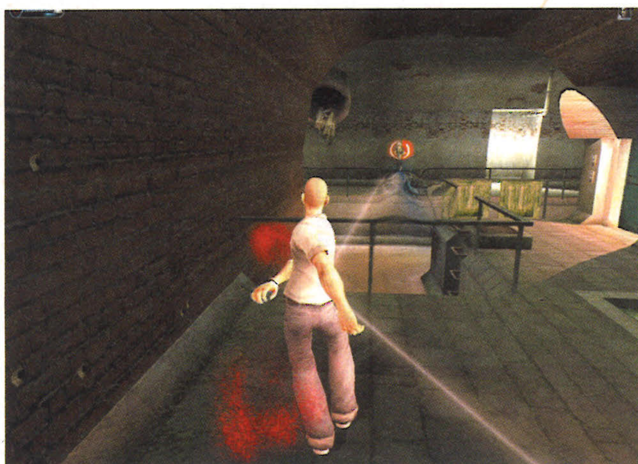
Cyd

LE JEU COMPLET

Second Sight

Genre : Action/Aventure
Développeur : Free Radical Design
Editeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.codemasters.fr/secondsight/
Config minimum : Windows XP/2000, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows XP/2000, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo







En résumé

Le réveil semble difficile pour John Vattic. Il faut dire qu'après la dose de calmant administré par un docteur tout droit sorti de la maison de l'horreur, ça paraît évident de ne plus trop savoir où il habite au moment d'émerger. Pire, John ne se souvient même plus de son nom. Attaché à son lit, il arrive à débloquer ses liens par la pensée.
Des pouvoirs psychiques qui l'inquiètent sur son état mais lui servent à sortir du complexe dans lequel il est enfermé, même avec la tête dans le gaz. John part donc en quête de liberté et d'identité au travers de différents niveaux prévus pour utiliser ses pouvoirs psychiques. Le tout se prend facilement en main à la manière de n'importe quel jeu d'action à la troisième personne. Le clavier pour se déplacer et la souris pour modifier l'angle de caméra et utiliser divers skills. Pour arriver à vos fins, vous pouvez employer la manière forte ou tenter de passer en finesse. Différents pouvoirs mis à votre disposition vous aideront à







évoluer en fonction de votre style de jeu. Par exemple, le « double éthéré » peut servir à explorer les lieux en étant invisible aux yeux de l'ennemi. Il suffit de faire votre sauce avec tout ce qu'on vous propose afin de vous adapter aux diverses situations rencontrées.

Contrôles

Z : Avancer
S : Reculer
Q : Déplacement vers la gauche
D : Déplacement vers la droite
Molette de la souris : En la déplaçant vers le bas, vous accédez aux pouvoirs psy et vers le haut, ce sont les armes qui peuvent être sélectionnées.
Clic droit : Viser/Lever le bras
Clic gauche : Tirer
1 : Lance-fléchettes
2 : Pistolet
3 : Mitrailleuse
4 : Fusil à pompe
5 : Fusil de sniper
C : S'accroupir/cesser projection
F : Corps à corps
Barre d'espace : Action
CTRL gauche : Vue 1re ou 3e personne
E : Monter ou descendre d'un mur





Les autres fichiers

JEUX INDÉPENDANTS
- A Tribute to the Rolling Boulder
- Call of the Dragon
- Cartouche
- FlightGear
- The Infinity String

PATCHS
- Patch 1.02 pour Cycling Manager 2007

VIDÉOS
- Bioshock

UTILITAIRES
- Drivers ATI Catalyst 7.8 pour Windows Vista
- Drivers NVIDIA Forceware 162.22 pour Windows Vista

Les démos

Répertoire\DEMOS

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits d'auteur

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Notre guerre commence ici...
L'enfer sous nos pieds nous oblige à prendre des chemins différents.
Dans ce chaos, chacun de nous doit faire un choix.
Le clocher de l'Église ?
Le toit de la caserne ?
Au beau milieu du campement ennemi ?
Nous sommes seuls maîtres de notre destin.
Tout est dans le premier pas.

www.medalofhonor.fr



Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

- E-mails de la rédaction : Gruth, C_Wiz, Yavin via : Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

Kikoolol noob

Je suis totalement indigné de la montée en puissance du « kevin-kikoo-lol » sur World of Warcraft. C'est de plus en plus désagréable de jouer avec eux. Ils parlent toujours en SMS et ne comprennent pas un traître mot de bon français. C'est dommage, sans cela, WoW serait quasi parfait. À force de les blacklister, j'en arrive à ne plus avoir de place sur ma liste noire. À quand des sacs de 100 slots pour ajouter 100 BL supplémentaires, comme on pourrait acheter des sacs ? (en vente à l'hôtel des ventes). Ou bien la mise en place d'une liste permettant de les expatrier sur un serveur créé juste pour eux, avec un nom du genre « tro kikoo c roxx grav ici, 1 truk 2 malad » pour qu'ils nous lâchent un peu et nous laissent jouer en paix. Oui, on a le droit de rêver, mais bon.

Eldana

Même si je peux comprendre votre agacement, je me permettrais juste une remarque : on voit que vous n'avez pas encore eu à partager un bouclage en instance. Parce que, certes, le « kikoolol » c'est pénible. Mais en toulousain, je vous laisse imaginer…

Adieu !

Adieu Joystick. Douze ans ! Douze ans que je te lis tous les mois et arrive la fin déchirante d'une si belle histoire, sortez les violons. J'étais à peine en sixième, même pas dix ans, quand tu as tortillé de la couverture pour la première fois chez le marchand de journaux. J'ai bien essayé de détourner les yeux, de penser à autre chose, allez va-t-en, je ne t'ai même pas vu. Peine perdue, tu parles, j'étais séduit et je t'ai pris dans mes bras. Fallout, Quake, Command & Conquer, LBA 2 et des milliards d'autres. Des mondes entiers sont apparus dans mon horizon grâce à toi. On s'est même mis à parler un autre langage. STR, FPS, RPG. « Tu connais plus les voyelles ? », me demanda ma mère. « MMORPG », lui répondis-je. J'ai essayé. J'ai bien essayé de t'être infidèle, mais aucun magazine de jeux vidéo n'a jamais été et, je pense – j'espère –, ne sera jamais à ton altitude. Et voilà qu'en page de fin, on se mettait à se parler en vieux couple, à se dire quelle époque c'était avant, à s'envoyer des piques…
Mais voilà… Me voici à l'orée de la thèse et mon ordi au crépuscule de ses circuits. Son successeur ne sera pas un PC, mais un Mac. Je ne prendrai pas le temps de t'expliquer le pourquoi, je crois que je n'en ai pas la force. Mais pourquoi les jeux sur Mac, c'est de la merde (sortez les mouchoirs) ? Ça suffit, il faut en finir. Adieu, adieu. Tendresse.
P.-S. : Hein ? Quoi « Boot Camp » ? Apple. com. Clic, clic, Leopard, hop. Bla bla bla, « permet même d'exécuter Windows », bla bla, « applications Windows fonctionneront à vitesse native », bla bla, « accèdent pleinement aux processeurs et aux cœurs multiples, aux cartes graphiques 3D accélérées… », bla bla… Oh la vache ! T'en va pas, j'ai rien dit. C'était des mots en l'air, je reviens. Tu sais, « adieu », « adieu »… Dieu on s'en fout, ça ne compte pas ! Au numéro 197, oui. Allez, c'est reparti pour encore quelques années. Et puis, qui sait ? Pour toute la vie peut-être !

Ton Tinou

Tinou, mon cher Tinou, ne me refaites plus jamais des frayeurs pareilles. J'ai vraiment cru, l'espace d'un instant, que notre belle histoire d'amour touchait à sa fin. Pour vous rassurer, sachez qu'on devrait très bientôt commencer à vous parler un peu plus de la machine à la pomme. C_Wiz nous prépare un petit dossier sur tous les trucs à savoir pour bien faire tourner ses jeux sur Mac et Yavin… Non, Yavin ne sert à rien en fait.

COURRiER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Around Ze Weurld

C'est une honte. Pas une seule photo ne vous est parvenue pour le numéro de juillet/août ? Pour réparer cet affront, voici donc notre magazine préféré devant le Grand Canyon, Monument Valley, Bryce Canyon, le Golden Gate et à Las Vegas. Rien que ça. À vous de choisir votre photo favorite. Bisous à tous.

Billou



Au moment où je regarde vos photos de touriste nanti, j'observe de la fenêtre de mon hôtel le paysage désolé (et désolant) de la ville de Leipzig. Et j'en viens tout à coup à vous maudire avec une intensité dépassant l'entendement. Ah, journaliste de jeux vidéo, c'était mieux avant.

Waouw la racaille !

Il y a quelques jours (trois en fait) je suis passé de Windows XP à Vista. Des changements ? Indiscutablement au niveau plastique avec l'interface Aero, mais cette modification de système d'exploitation s'apparente pour moi étonnamment au changement de Président… Je m'explique : dans les deux cas, les passages étaient obligés, indépendants de ma volonté et rien n'était sûr quant à leurs bienfaits… Je pousserais l'analogie encore plus loin en déclarant que le passage XP/Vista est un peu similaire au passage Chirac/Sarko : plus d'encadrements, plus de barrières, plus de répression. J'ai presque l'impression que mon PC me donne des ordres c'est dire… Enfin, espérons qu'il ne nous fera pas sa crise des banlieues, je garde un extincteur pas loin, sait-on jamais (à défaut un Karcher suffira peut-être ?)

NPA

Je me garderais bien d'acquiescer à votre comparaison politique. De toute façon, je suis belge, je n'ai pas le droit de vote dans votre beau pays hexagonal, donc au final, je m'en contrefous un peu. Cela étant dit, je vous rejoins sur votre sentiment concernant Vista : pour l'heure, son intérêt reste encore à démontrer. Ah pardon, Yavin me rappelle que sur Vista, on peut jouer à Shadowrun et Halo 2. Oubliez ce que je viens de dire.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABONNEMENT 18-24 quai de la Marne 75164 Paris CEDEX 19 Tél. : 01 44 84 05 50 abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc… à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org



EDITO

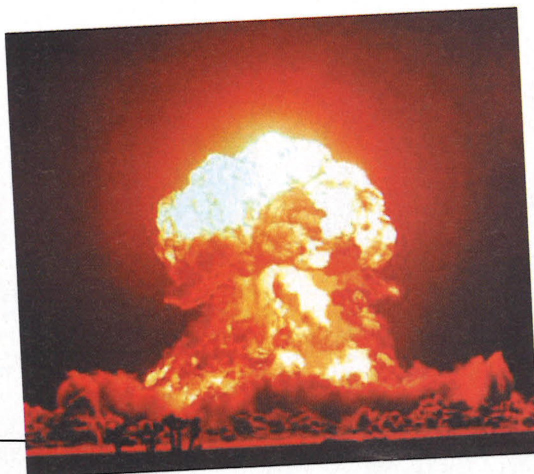
Styx

On a eu droit à l'été le plus pourri de la décennie : pluie, vent, la moitié de l'industrie en vacances sauf nous, E3 bidon, retards annoncés (mais prévisibles) de jeux intéressants (Conan, Left 4 Dead)... Ça nous agace car on n'a toujours pas envie de faire du remplissage, je vais donc vous parler aujourd'hui d'un truc à la mode, le goldfarming (vente et achat réel de monnaies virtuelles). Suite à la polémique – involontaire de notre part – suscitée par une publicité malencontreusement diffusée dans le dernier hors série Joystick sur World of WarCraft, on tenait à mettre les choses au clair une bonne fois pour toutes : nous sommes opposés à ce genre de pratique, que nous condamnons de manière inconditionnelle. Non, ça ne nous fait pas rire de savoir que des gamins passent leurs journées à buter à la chaîne des monstres, dans des conditions souvent scandaleuses. Et ca nous choque de savoir que des courtiers s'en mettent plein les poches en revendant sans remords le résultat de centaines d'heures d'exploitation. L'opinion publique gueule sur les équipementiers sportifs parce qu'ils font bosser des enfants dans les usines mais c'est l'omerta chez les gamers... Acheter des objets en ligne pour des MMORPG est considéré par beaucoup de joueurs comme un service, que celui qui n'a jamais cliqué sur un site de farming pour « voir combien ça coûte » se manifeste. Le goldfarming existe uniquement parce qu'il y a une demande, mais on ne va pas refaire ici le procès des vendeurs de cigarettes. On va simplement vous dire qu'acheter des objets virtuels sur le Net c'est mal, que ça va à l'encontre des règles du jeu et que c'est aussi glorieux que le dopage dans le sport, avec les risques d'exclusion que cela comporte. Le meilleur moyen pour avoir des résultats reste la pratique et l'entraînement. Qui veut jouer longtemps farme lui-même sa monture...

La guerre des chifffres

Pendant que les joueurs affûtent leur hache pour s'étriper dans divers champs de bataille virtuels, les éditeurs de MMO et de jeux online en général, se livrent une guerre du chiffre. Il y a peu de temps, Blizzard a brandi fièrement sa bannière affichant plus de neuf millions d'abonnés pour WoW. Durant la Games Convention, NCsoft a annoncé que les ventes de Guild Wars ont dépassé les quatre millions. Jeff Strain, co-fondateur d'ArenaNet, en profite pour commenter ce succès : « Nos joueurs européens sont de grands passionnés et sont à l'origine de cet incroyable phénomène ». Pendant ce temps, SOE communique timidement sur la fusion de serveurs pour Vanguard programmé pour le 28 août.
Pas besoin de chiffre, ça parle tout seul. Évidemment, cet effet d'annonce n'a pas pour but principal de calculer le nombre de dollars engendré par un jeu mais d'attirer de nouveaux clients, prêts à se ruer vers le titre arborant le plus gros nombre de joueurs, sans réfléchir. Et pour vous alors, la taille, ça compte ?

Au fond du trou



Toujours empêtré dans de colossales difficultés financières, l'éditeur américain Interplay continue pourtant de s'agripper de toutes ses forces à la grille du cimetière, bien décidé à rester en dehors le plus longtemps possible. D'ailleurs, Hervé Caen, le big boss de la boîte, continue d'y croire et nous reparle de son projet de jeu massivement multijoueur dans l'univers de Fallout. La société en possède toujours les droits (malgré la vente de la licence du 3 à Bethesda pour une somme rondelette) et espère proposer quelque chose d'alléchant le plus vite possible. Reste qu'aux dernières nouvelles, il leur manque toujours 24 millions de dollars pour y parvenir, donc c'est loin d'être gagné. Du coup, je ne vois pas comment chuter de manière rigolote. Parce que, eux, ça fait plus de six ans qu'ils chutent, et ce n'est vraiment pas drôle.


EASTPAK
U.S.A.

BioShock, c'est mortel…











Half-Life 2 : Orange Box…

… est toujours (et curieusement) prévu pour début octobre. Alors, on en profite pour vous filer deux nouvelles images. Une d'Episode Two et une autre de Team Fortress 2. Je voulais vous mettre une jolie photo de poney mais Faskil va encore se fâcher.

Age of Conan…

… est finalement repoussé à mars 2008. Il paraîtrait que le bêta-test du futur MMO de Funcom ne se passe pas trop bien. Enfin, si, ça se passe bien, mais pas top. Disons qu'ils en sont à « kikoo » et qu'ils voudraient bien atteindre « kikoolol » avant la sortie.



Phrase à la con

Vendredi 10 août 2007 – 15 h 15

Cyd (à Styx) : « De loin, comme ça, je comprends rien à ce que tu dis. »
Faskil : « Oh, tu sais, de près, on ne comprend pas plus, hein. »

On est foutu, on mange trop !

Pour tenter d'endiguer l'inquiétant fléau de l'obésité, le maire de Varallo, une petite bourgade d'Italie, vient d'avoir une idée plutôt originale. Il propose à ses habitants la somme de 50 euros s'ils parviennent à atteindre leur poids idéal et promet même d'en débourser 750 s'ils parviennent à rester minces pendant un an. Si vous avez besoin d'un peu de thunes (pour acheter une config qui fera tourner l'excellent BioShock par exemple), vous savez ce qu'il vous reste à faire : bouffer des lasagnes-frites pendant six mois et aller vous installer là-bas.



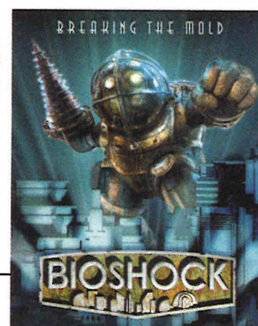


Vive les pauvres !

Dans la série « Microsoft nous fait bien rigoler », ce mois-ci, je voudrais DirectX 10.1. Annoncé au SIGGRAPH (conférence annuelle sur les graphismes générés par ordinateur), la nouvelle version de la bibliothèque graphique de la firme de Redmond n'est pas encore sortie qu'elle a déjà fait couler un gros paquet d'encre. En cause, l'annonce d'une « non-compatibilité » avec les toutes récentes cartes graphiques DirectX 10. « Ah mais non, même pas vrai ! », clame Sam Glassenberg, chef produit chez MS, « DirectX 10.1 sera bien compatible avec le matos DX10 ». Sauf qu'en y regardant de plus près, ce n'est pas tout à fait vrai. En réalité, DX10.1 tournera effectivement sur du matos DX10, mais avec des fonctionnalités en moins. Ce sont nos amis les riches qui doivent être contents : eux qui ont presque sacrifié un rein pour pouvoir s'offrir des 8800 avant tout le monde. Ah, on fait moins les malins maintenant, hein ? Allez, moi, je m'en retourne, pas du tout aigri, regarder ma X800 faire du slideshow avec BioShock.

BioShock sur un P3…

… c'est possible. Il suffit d'avoir un lecteur de fichier PDF et de télécharger l'art-book offert gracieusement par nos amis de 2K Games à l'adresse suivante : http://downloads.2kgames.com/bioshock/artbookhigh.zip. Oui, je sais, c'est cruel.





Tapez la carte !

On ne change pas une équipe qui gagne... Surfant allégrement sur le succès du MMORPG éponyme, le jeu de cartes World of WarCraft étend sa gamme avec de nouveaux boosters : depuis le 22 août, on peut désormais se procurer Les feux de l'Outreterre (qui n'est pas une sitcom, comme son nom pourrait le laisser croire) et Upperdeck annonce d'ores et déjà la sortie d'un nouveau deck de raid, baptisé Le Repaire de Magtheridon. Voilà, maintenant, il ne reste plus qu'à expliquer aux fans de WoW qu'on n'est pas obligé de se contenter de les ranger dans de jolis classeurs plastifiés. On peut aussi jouer avec.



Clear Mayhem...



... c'est un pur titre de zique électro « progressive » qui poutre et je vous conseille d'aller jeter toutes vos oreilles illico sur www.beatport.com/faskil pour en acheter des camions entiers. Parce que le jour où il aura enfin réussi à vivre de sa musique, il arrêtera peut-être de venir nous emmerder à la rédac.

Tigre Bois

Ce mois-ci, on aurait dû vous faire la preview de Tiger Woods PGA Tour 08, mais par manque de place, on a finalement dû y renoncer. Qu'à cela ne tienne, on vous proposera le test complet dès le mois prochain, sans faute. Oui, je sais, moi aussi j'ai hâte.

J't'ai K7



Souvenez-vous... C'était dans les années 80, et pour déclarer sa flamme à la jolie petite rousse aperçue dans la cour de récré, il y avait un truc qui cartonnait à tous les coups : la « mixtape », manière fort élégante de lui dire : « J'écoute trop de la musique de ouf rebelle, allons nous faire des bisous dans les toilettes ». C'est sur ce revival que joue la société Suck UK (ça ne s'invente pas) en proposant une clé USB au format cassette audio. Bon, je viens de faire le test à la rédac mais Cyd n'a pas l'air de partager mon sens de la nostalgie. Pff... C'était mieux avant.



Bon anniv' !

Le CD fêtait ce 17 août dernier son vingt-cinquième anniversaire. Eh oui, déjà 300 mois que cette petite galette multicolore a fait son apparition dans nos vies quotidiennes. Pour fêter ça dignement, on a organisé un grand feu à la rédac' avec la discographie intégrale de Moby. Vivement le quart de siècle du DVD qu'on s'attaque à la filmographie de Luc Besson.



Sacred 2...

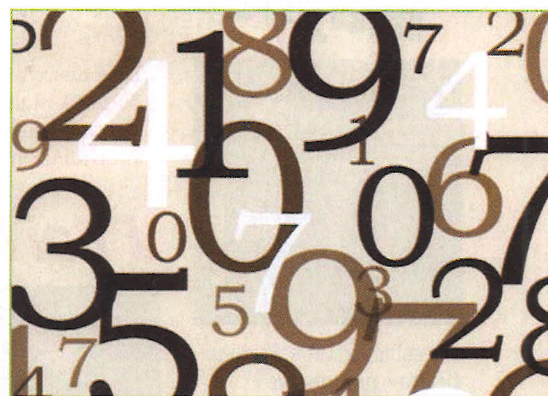
... sera édité en Europe par Koch Media qui est bien content d'avoir chopé le jeu des Allemands d'Ascaron Software. Eux aussi, ils sont contents et ils ont beaucoup serré de mains en faisant des grands sourires, vu que tout le monde est content.

Mafia 2...

Ça ressemble à Mafia avec un 2 derrière. Un peu comme si on parlait d'une suite qui pourrait bientôt être annoncée. Sauf que ce n'est pas notre genre de relayer des rumeurs, ouh là, là, non alors.

Des chiffres et des chiffres

Vous allez rire, enfin non en fait, ce n'est même pas drôle. Figurez-vous qu'une étude réalisée aux États-Unis révèle que seuls 50 % des possesseurs de PlayStation 3 et 30 % des acheteurs de Xbox 360 savent que leurs machines peuvent afficher de la haute définition. De la même manière, les clients de Sony sont 40 % à ignorer que leur machine permet de lire des disques... Blu-Ray. Quant à leurs potes amateurs de Xbox, 50 % d'entre eux sont tout étonnés quand on leur signale que la machine permet de lire des DVD. Une chose est sûre, c'est qu'à la lecture de ces statistiques, 100 % des possesseurs de Wii sont explosés de rire.

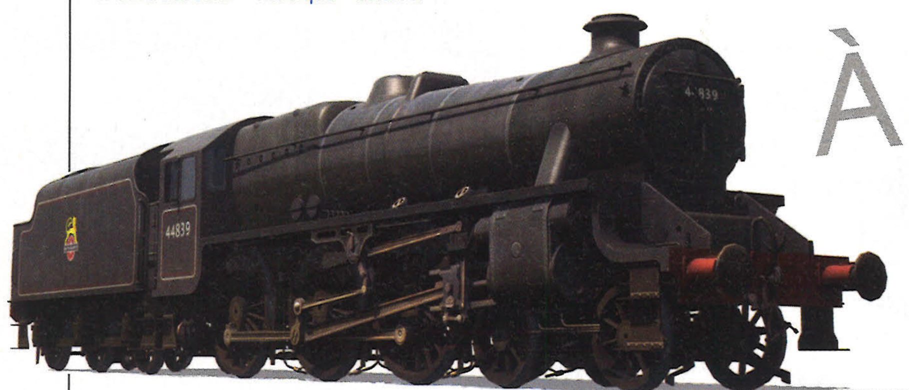


Money for nothing



Devinez qui va investir plus de 500 millions de dollars dans le marché du jeu vidéo sur les deux prochaines années ? Electronic Arts ? Ubisoft ? Perdu ! Même pour ces géants-là, c'est une somme affolante. Non, en fait, il s'agit de MTV Networks, le groupe célèbre pour ses chaînes musicales et lui-même détenu par le géant américain Viacom. Mais que vont-ils bien pouvoir faire avec des moyens aussi colossaux ? A priori, des « casual games », ces jeux destinés au grand public, très faciles à prendre en main, véritables poules aux œufs d'or du moment et dans lesquels tout le monde investit une grosse partie de sa thune. Les supports visés sont encore inconnus (mon petit doigt me dit que tout ce qui fait de la lumière et des bips- bips est concerné) et ne me demandez pas non plus ce qu'ils comptent nous proposer à terme, les bougres restent très mystérieux sur la question. On pourrait évidemment parier sur des productions ayant trait au monde musical, mais au vu de la programmation qu'ils nous balancent depuis quelques années, je ne suis pas sûr qu'on puisse encore associer « musique » et MTV.

À toute vapeur



On ne vous avait pas encore parlé de Rail Simulator, une nouvelle simu de tchoutchous sur laquelle bossent les gars de Kuju Entertainment et éditée prochainement par Electronic Arts. Il faut dire que depuis le lancement du développement en 2005, on n'a jamais reçu beaucoup d'infos. Et d'ailleurs, on n'en a pas beaucoup plus à vous fournir en dehors de : c'est un jeu avec des trains, ce devrait être assez simu, ça sort avant la fin de l'année et je me demande combien de lecteurs courageux sont arrivés au bout de cette « news ». Youhou, y a encore quelqu'un à part C_Wiz ?

Zone interdite

Quelques détails ont enfin filtré sur la prochaine extension de S.T.A.L.K.E.R. (trois essais pour l'écrire correctement, je m'améliore) toujours nommée Clear Sky. L'aventure se déroulera donc avant les péripéties vécues dans Shadow of Chernobyl et l'on visitera un tas de lieux déjà parcourus dans le premier opus ainsi qu'une flopée d'endroits totalement inédits. Bien sûr, la Zone sera totalement dévastée et on pourra retrouver cette saine ambiance de mort absolument géniale qui faisait la force du premier jeu. La grande nouveauté, c'est la possibilité de bosser pour huit factions rivales ou de faire sa popote de son côté. Chaque faction offrira des possibilités différentes et la « rejouabilité » devrait donc être au top. Reste à espérer que ça sorte dans les temps. La dernière fois que les développeurs de GSC nous ont parlé de quelques mois, ça leur a pris cinq ans.



PLANQUÉ ET DANGEREUX

Vous vous souvenez d'Illusion Softworks ? Non ? Et de Hidden & Dangerous ? Ah ben vous voyez quand vous voulez. Difficile d'oublier cet excellent jeu tactique en vue à la troisième personne, surtout quand on a jeté douze fois son écran par terre en raison de l'omniprésence d'une myriade de bugs tous plus pénibles les uns que les autres. Malgré tout, le jeu était réellement excellent et sa suite, sortie en 2003, d'un très bon niveau elle aussi. Forcément, on commençait à se demander ce que devenaient ces gentils développeurs tchèques. La réponse est simple : ils travaillent sur un nouveau projet dont on ne sait rien hormis le fait que la société avait un clone de Call of Duty dans ses cartons et qu'il se pourrait bien que ce soit ça. C'est-à-dire un énième jeu basé sur la Seconde Guerre mondiale. Là vous vous demandez si ça s'arrêtera un jour, ces conneries. La réponse est non.



Le plein s'il vous plaît !



À chaque jeu son édition collector et Hellgate London n'y coupera pas. Dans celle-ci, vous trouverez : un making of du titre (enfin quand je dis le titre, c'est une image, on ne voit pas des tas de gens en costard en train de chercher un titre), la bande originale, l'éternel poster, une zoulie bande dessinée de 106 pages et un « familier » pour nous accompagner dans l'aventure. Ah et il y aura même deux DVD avec le jeu aussi, ce qui est plutôt une bonne nouvelle.

Handball Manager 2008...

... devrait être dispo à l'heure où vous lirez ces lignes. Enfin, si vous les lisez à 3 h du mat', il faudra attendre que les boutiques soient ouvertes, tout de même.



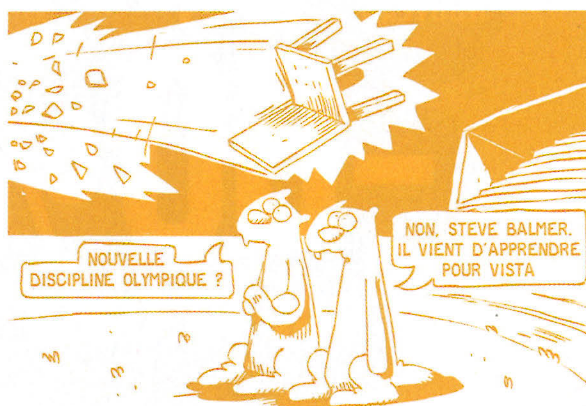
Change de disque

La Xbox 360 atteindrait-elle déjà ses limites techniques ? On peut se poser la question lorsqu'on voit certains développeurs annoncer des jeux tellement bourrés de texture haute déf' qu'ils nécessiteront désormais plusieurs DVD afin d'y coller tout le contenu. Un problème qui ne se pose évidemment pas sur... Playstation 3 grâce à l'utilisation de disques Blu-Ray. Car le fond du problème est là : apparemment Microsoft serait assez peu chaud à l'idée de vendre des jeux sur plusieurs galettes quand son rival n'en a besoin que d'une seule pour le même jeu. En tout cas, chez ID Software ou Epic, des voix se sont déjà élevées pour dénoncer le choix du lecteur DVD sur une console dernier cri. En attendant, il semble que les ingénieurs de Redmond planchent sur un nouveau système de compression de textures afin de rester dans la course. Vous trouvez ça complètement ridicule ? Rassurez-vous, nous aussi.

Une gerbe de lumière

Pour appréhender avec plus d'efficacité les bandits qui pourrissent la vie d'honnêtes citoyens, le Department of Homeland Security (aux « zétazunis » donc) vient d'inventer une nouvelle arme redoutable. Enfin, pas eux, mais ils ont passé commande à une société californienne, Intelligent Optical Systems, pour une lampe torche révolutionnaire. Non seulement le gadget éclaire, ce qui est plutôt cohérent en regard de son nom, mais dirigée contre un malandrin, elle permet aussi de le rendre malade à en vomir, grâce à des super rayons qui clignotent dont la technologie me dépasse. Bon, il y a tout de même un bémol : pour éviter d'en déguster les effets, il suffit de détourner le regard. Alors qu'une salve de quinze bières belges, vous pouvez toujours fermer les yeux, ça ne vous empêchera pas d'être malade. Moi, je dis ça...



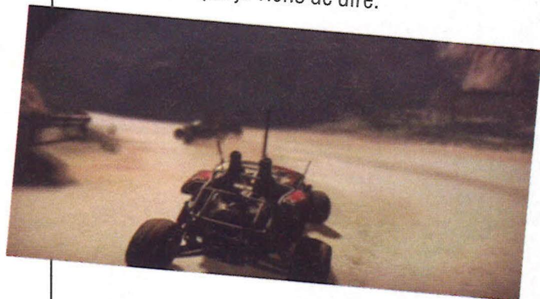


Jeux Interdits

Les mecs de l'informatique des prochains Jeux olympiques de Pékin l'ont décidé : ils ne veulent pas de Windows Vista pour les ordinateurs chargés de tâches critiques. Oh que non. S'expliquant à ce sujet, les petits gars de Lenovo (sponsor officiel de l'événement) affirment que la compétition requiert des programmes stables et matures et que ce n'est pas le bon endroit pour essayer de nouvelles technologies. En revanche, les ordinateurs réservés aux athlètes pour leurs loisirs tourneront bel et bien avec le dernier système d'exploitation de Microsoft. Quand on vous dit que ce régime est sans pitié avec les droits de l'homme.

Rage dedans

Comme nous sommes des gens quelque peu sarcastiques, voire de mauvaise foi, on s'attendait à ce que John Carmack profite de la QuakeCon 2007 (grand-messe annuelle d'ID Software) pour annoncer Doom 4 ou Quake 5. Que nenni ! Prenant tout le monde de court, l'ami John a dévoilé le prochain titre en développement dans les studios texans : Rage ! Pour le moment, on ne sait pas grand-chose à son sujet, en dehors du fait qu'il s'agira d'un FPS post-apocalyptique avec des courses de bagnoles, et que tout ça tournera sur l'idTech 5, la nouvelle version du moteur maison. Avec un peu de chance, on aura l'occasion de le voir tourner à la Games Convention de Leipzig, auquel cas je ne manquerai pas de revenir vous narguer dès le mois prochain. Et si ce n'est pas le cas, vous serez gentil d'oublier ce que je viens de dire.







Très chasse

Le monde des FPS est peuplé d'une myriade de titres russes dont on ne voit jamais la couleur. Mais comme on fait bien notre taf (enfin surtout moi, Faskil, lui, il gambade en ce moment en Bretagne ou je ne sais où), on vous en parle quand même. Alors voici The Hunt, développé chez Orion Studios, édité par Buka, prévu pour le premier trimestre 2008 et surtout, oui surtout, moche comme un pou.



iFun

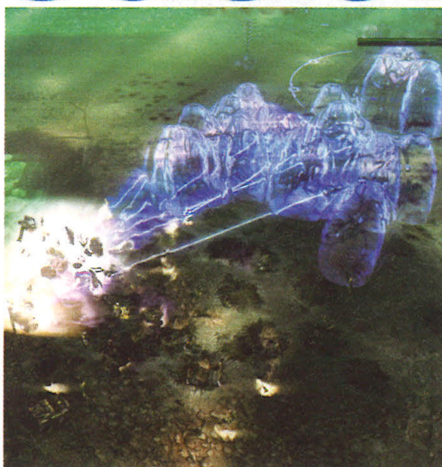
Stupeur et tremblements aux États-Unis où certains utilisateurs de l'iPhone, le nouveau super téléphone d'Apple, viennent de recevoir leurs premières factures, sous la forme d'un joli mais imposant colis de 300 pages. Heureusement, grâce à la technologie moderne, ces malheureux clients vont pouvoir rapidement demander à AT&T, l'opérateur téléphonique qui gère les abonnements, de recevoir le détail de leurs douloureuses via Internet, histoire de sauver quelques arbres. Au pire, comme l'engin intègre aussi un browser, ils pourront se consoler en suivant en temps réel la disparition de la forêt amazonienne sur Google Maps.

Phrase à la con

Lundi 6 août 2007 – 23 h 13

C_Wiz : « On se lasse vite de jouer avec le GPS pour voir la vitesse à laquelle roule le train en fait (158,4 km/h le plus souvent). »

C&C 3.1



C'était à prévoir : Command & Conquer 3 aura très bientôt droit à son premier add-on. Baptisé Kane's Wrath (à ne pas confondre avec The Wrath of Khan qui est un très mauvais Star Trek) (pléonasme), cette extension prévue pour début 2008 sur PC et Xbox proposera de s'intéresser un peu au leader des Nod. Bien entendu, on disposera d'un paquet de nouvelles vidéos haute déf' qui déchirent et même de nouveaux personnages. Sans oublier un nouveau mode de jeu, qualifié de « Risk sous stéroïdes » par les développeurs, ainsi que de nouvelles unités et de nouvelles upgrades. Voilà, rien de bien transcendant, mais de quoi permettre aux fans de prolonger quelque peu le plaisir de voir Tricia Helfer en tenue militaire et de l'entendre leur donner des ordres.

Nom de nom !



Ne dites plus Irrational Games, c'est ter-mi-né ! Rassurez-vous, les auteurs de l'excellent BioShock ne sont pas morts pour autant. Mais leur éditeur, Take 2, a subitement décidé que leur nom faisait trop pitié. Dorénavant, il faudra compter avec 2K Boston et 2K Australia pour les deux antennes du développeur. Et tant pis si vous trouviez que l'ancien nom évoquait des souvenirs de titres illustres comme Freedom Force, SWAT 4 ou encore System Shock 2. Ce n'est pas comme si on vous demandait votre avis.

Phrase à la con

Mardi 14 août 2007 – 12h050

Faskil : « Nan mais moi, le matin, il me faut du lourd : un expresso ou une fanfare. »

La totale



Une intégrale id Software pour moins de 60 euros, ça vous dit ? Dites « oui », ça m'arrange. C'est donc sur Steam que ça se passe et vous y retrouverez du très vieux (Commander Keen), du plus récent (Doom 3 et ses extensions) en passant par toute la série des Quake. Inutile de dire que j'en oublie un bon paquet. Enfin non, je n'en oublie pas, c'est surtout que je n'ai pas la place (NDFask : bonne excuse, feignasse).





Ève, lève-toi

On ne peut pas dire que les amateurs de jeux d'aventure en point & click soient vraiment à plaindre ces derniers temps. Au vu de l'abondance de titres, ce serait un peu gonflé de prétendre le contraire. Reste que la qualité n'est pas toujours (souvent ?) au rendez-vous. Alors, à chaque fois, on se prend à espérer et ce sera encore le cas avec Adam Syndrome, nouveau bébé en gestation des développeurs israéliens de Dark Motif (www.darkmotif.com). Prévu pour l'été 2008, ce projet mettant en scène un certain Adam Reed lancé à la recherche de sa femme mêlera enquêtes, conspirations et autres légendes un peu comme dans un livre de Dan Brown. Mais sans Dan Brown. Ce qui a plutôt tendance à me rassurer.

Crysis…

… sera dispo sur les étals le 16 novembre !
Le 16 novembre, Crysis sera enfin en vente !
Sortie prévue le 16 novembre pour Crysis !
C'est bon là ou je vous le fais en polonais ?



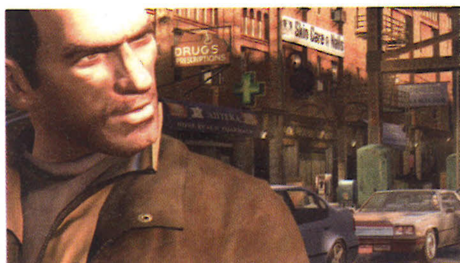
Les réapparus

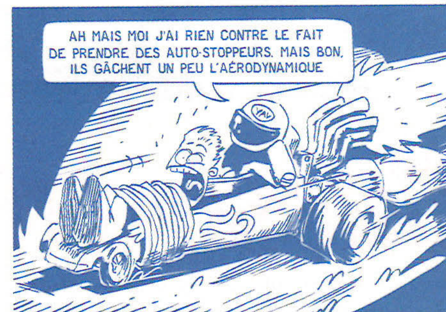


Le jeu Lost : Les disparus n'a finalement pas disparu comme on le déplorait dans ces pages il y a quelque temps. Il dispose même d'un zouli site officiel (www.lostgame.com) sur lequel il est possible de mater une bande-annonce du futur titre d'Ubisoft. Et ça a l'air plutôt sympa. Mais bon, la série aussi avait l'air sympa au début. Bah, au pire, on aura droit à 8 327 871 énigmes bien tordues pour une durée de vie moyenne de 171 jours. Qui s'en plaindra ?

GTA IV…

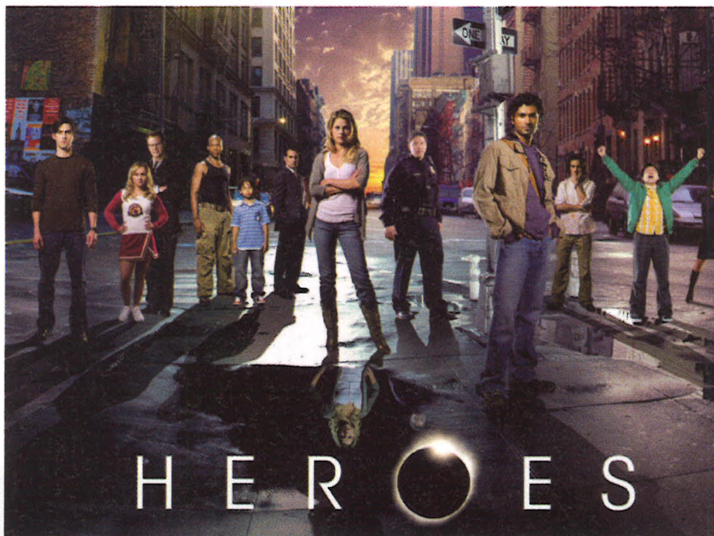
… est reporté pour une sortie en 2008 sur Xbox 360 et PS3. Et ça, c'est vraiment une très mauvaise nouvelle pour le PC qui ne devrait pas voir arriver le jeu avant l'année suivante. Enfin, si les mecs de Rockstar se décident enfin à l'annoncer un jour.





Stop ou encore ?

C'est triste à dire, mais l'auto-stop n'a plus vraiment la cote depuis quelques années. La générosité des automobilistes n'est plus qu'un vain mot. Un jeune Breton âgé d'une petite vingtaine d'années a pu le constater lorsqu'il a désespérément tenté d'alpaguer un véhicule pour rentrer à son domicile. Personne ne volant à son secours, il s'est alors tout simplement emparé d'un tracto-pelle, défonçant tout sur son passage. Avec tout ce ramdam, l'individu a finalement réussi à attirer l'attention d'une voiture de police qui, à sa grande surprise, a bien voulu l'embarquer. Mais pas pour le déposer chez lui.



© Universal

La loi des séries

Après Desperate Housewives et Lost, c'est au tour d'Heroes de tomber dans la popoche d'Ubisoft. L'éditeur français s'est en effet payé les droits de la série de Tim Kring, pour en adapter l'univers sur toutes les machines dispo sur la planète d'ici la fin 2008. Le montant de la transaction n'a pas été communiqué mais on espère qu'il reste quelques brouzoufs pour développer un jeu de qualité. Dans le cas contraire, Faskil risque bien de leur asséner une flopée d'expressions plus fleuries qu'un jardin anglais quand il testera le jeu. Ouais, c'est son super pouvoir à lui.

Le jeu gratos du mois

Allez, hop, ce mois-ci, on n'hésite pas, on fait les foufous et on vous propose Tactics 100, un petit jeu de combat au tour par tour. L'univers est médiéval fantastique, les graphismes mignons et si les possibilités sont assez peu nombreuses, il faut bien avouer qu'un petit combat de temps en temps entre deux pages Word, ça détend. À tel point qu'on finit par ne plus lancer Word du tout et qu'on passe la journée sur ce redoutable petit jeu au lieu de faire son travail. Enfin, je ne parle pas de moi, hein. www.gamebrew.com/info-tactics-100-live

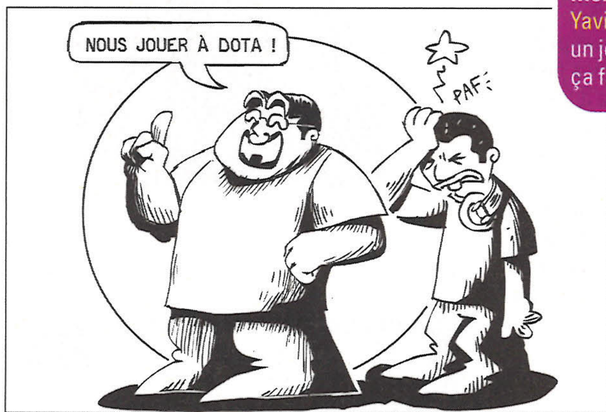


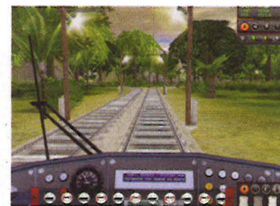
Révélations

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, au pays de la saucisse, le sexe n'est pas roi. Selon une récente étude, plus d'un tiers de nos amis allemands seraient tellement mécontents de leur vie sexuelle qu'ils combleraient leur frustration en se tuant à la tâche. Enfin, pas littéralement, ils bossent juste plutôt deux fois qu'une, pour oublier. Voilà qui doit certainement ravir leurs employeurs. Et forcément, je me dois de vous rappeler que nous, à Joystick, la plupart du temps, on ne glande pas grand-chose. Ça vous donne une bonne idée de ce qu'on fait le reste du temps.

Phrase à la con

Mercredi 8 août 2007 – 14h50
Yavin : « Faut que je case stricto sensu un jour. J'aime bien stricto sensu, ça fait karatéka. »





Gare à vous

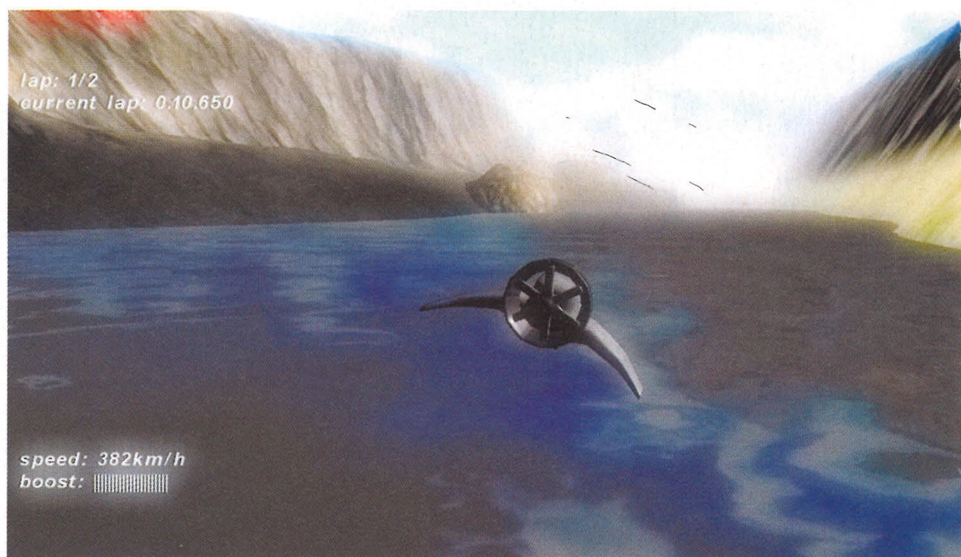
Je rappelle à nos nouveaux lecteurs que l'ami C_Wiz adore les trains. Parfois, si on le lance, il nous raconte l'histoire du rail pendant des heures, de ses premiers émois face à une locomotive à vapeur jusqu'à sa passion inébranlable pour les TER. Du coup, il va être bien content de savoir que les développeurs australiens d'Auran se préparent à nous sortir Trainz Classics, leur nouveau bébé. D'autant qu'il avait plutôt bien aimé leurs précédentes productions sur le même thème. La date de sortie française n'est pas encore connue mais on peut parier que ce sera avant la fin de l'année. Ce qui laissera le temps à C_Wiz de continuer à nous abreuver de jolies photos de voies ferrées. Jolies, mais nombreuses.

Casse-briques

Après le très bon Lego Star Wars et en attendant Lego Batman, Traveler's Tales vient d'annoncer un troisième jeu basé sur le même principe. Il s'agira de Lego Indiana Jones et on y revivra les grands moments des trois premiers films. Manifestement, les développeurs britanniques semblent avoir trouvé un créneau porteur et ils ne devraient selon toute vraisemblance pas lâcher le filon de sitôt. Du coup, il se pourrait bien qu'on voie débarquer d'autres adaptations de grands classiques du Septième Art en petites briquettes colorées. Non, Yavin, pas de L'Homme qui murmurait à l'oreille des chevaux, faut pas pousser.


© Paramount

Bien coller à l'actualité, c'est essentiel. Alors allons-y et ne vous étonnez donc pas de retrouver ici une bonne partie des jeux présentés en compétition à l'Assembly 07 (www.assembly.org) ou au Dream Build Play de Microsoft (www.dreambuildplay.com), c'est bien le but de la jolie rubrique de ce mois. Commençons doucement avec un petit projet plus expérimental qu'autre chose mais graphiquement réussi : JetOut. Il s'agit d'un jeu de course futuriste assez basique, sans intelligence artificielle (on peut quand même y jouer à deux) et aux modèles physiques légèrement inconsistants. Heureusement, ça reste tout de même plus que correct en tant que démonstration du travail accompli sur quelques petits mois. Beaucoup plus abouti : Xcene Table Soccer. Oui, un babyfoot qui, non content d'être superbement codé, se paie le luxe d'afficher de très très sympathiques visuels. La jouabilité est très bien pensée, on pousse les petites barres avec le stick du pad Xbox 360 (obligatoire pour ce jeu !) et on dispose de simples et super frappes pour aller défoncer la cage adverse avec notre mignonne petite baballe.



Jetout
C'est ce que j'appelle un jeu prometteur.

Seul bémol, comme encore beaucoup de jeux XNA, il faut impérativement Windows XP SP2 (et ultérieur, donc Vista), le framework .Net 2.0 et XNA Refresh. Les deux derniers sont téléchargeables gratuitement sur le site de Microsoft (www.microsoft.com) et pour le premier, j'ai l'audace de penser que vous êtes déjà équipé.

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

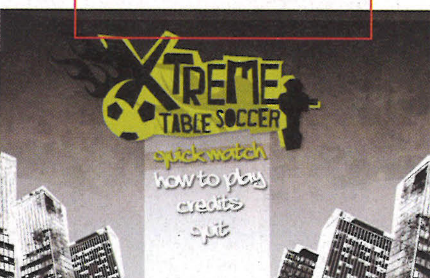


Valdis Story
Un look très « Megadrive» pour un jeu très vieille école.



Lao's Quest





Xcene Table Soccer
Il va être temps de vous y mettre, certains ont pris un peu d'avance.

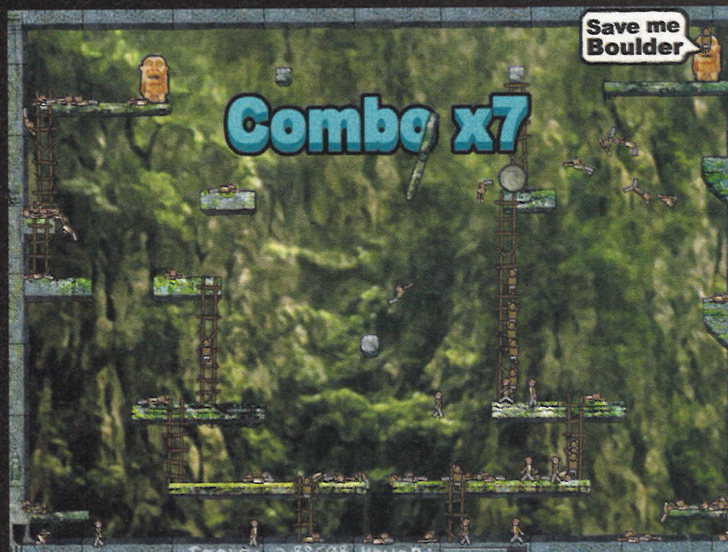
ÉPRIS DU DANGER

Connaissez-vous la différence entre James Bond et Rick Dangerous ? C'est simple, le premier meurt un autre jour quand l'autre meurt tout de suite. Souvent. Et c'est bien pour ça que je vais plutôt vous proposer un clone de mon pote Ricky le dangereux. Parce que, entre nous, c'est quand même plus trippant de se casser la gueule dans toutes les fosses du coin, de finir le corps criblé de flèches ou tranché en rondelles que de faire le beau en tombant toutes les bombasses de l'univers, non ? Mais attention, sous ses faux airs de jeu bon enfant, Lao's Quest est, à l'instar de son illustre père spirituel, d'une difficulté pour le moins… étonnante. Si « cent fois sur le métier remettez votre ouvrage » est votre dicton favori, ce jeu est ce que vous attendiez depuis votre naissance. Restons dans la plate-forme à l'ancienne grâce à la version 3.0 de Valdis Story, un jeu de zigouilli-grimpette fortement inspiré de la célèbre (et excellente) série Castlevania de nos amis de Konami. Enfin mes amis parce que vous, vous ne connaissez même pas les gens de Konami, c'est à se demander pourquoi je vous adresse encore la parole. Notez que l'aventure est désormais compatible avec Windows Vista, ce qui fait dire à la langue de pute qui est en moi que, ça y est, on a enfin trouvé un jeu pour ce système d'exploitation.

L'AIR DE RIEN

Le développeur de Last Scenario s'est bien moqué de nous, finalement ce n'était pas du tout le dernier. Voilà qu'il récidive avec la démo d'Exit Fate, son nouveau jeu de rôle réalisé à l'aide du célèbre logiciel RPG Maker. Comme le précédent jeu, on nage ici dans le plus pur style Super

Exit Fate
Si vous aimez les dialogues bien écrits, vous allez être servi.



A Tribute to the Rolling Boulder
Ça c'est qu'on appelle un massacre.



Exit Fate
Que du classique, mais pourquoi réinventer la roue quand elle tourne bien rond ?



Nintendo avec des graphismes arborant la charmante désuétude des années 90. N'attendez tout de même pas un produit aussi abouti que Last Scenario, celui-ci n'est pas encore terminé et il est possible que de gros bugs interviennent par moments dans votre progression. Beaucoup de blablas, pas mal de batailles rangées, une tripotée de personnages à recruter au fil de l'aventure, voilà ce qui vous attend. Et tant qu'à voyager dans le temps, pourquoi ne pas se lancer dans une petite partie de River Raid ? Ou plutôt son remake 2007 avec des graphismes légèrement remaniés (j'insiste sur le « légèrement »). Voilà enfin un jeu de tir pas trop trop dur, ça nous change des jeux pour individus bioniques qui pullulent chez nos amis japonais. Au moins, dans celui-ci, on parvient à garder son petit navion intact pendant plus de douze secondes et il arrive même, dans les bons jours, qu'on abatte quelques ennemis matérialisés sous forme de navires de guerre, hélicoptères de combat et autres avions de chasse.

Coup de boule

Cela ne vous a pas échappé, ce mois-ci, je vous présente un tas de jeux « à l'ancienne » mais c'est tellement bon, on ne va tout de même pas s'en priver. D'ailleurs, ça vaut aussi pour la purée, les chips ou la moutarde mais on aura l'occasion d'y revenir dans notre hors série « Joybouffe » prévu pour la fin de l'année. En attendant, lançons-nous dans A Tale of Two Kingdom, un jeu d'aventure dans la plus pure tradition des productions de la grande époque de LucasArts ou Sierra. Une histoire pleine de féerie, de jolis graphismes plein de couleurs et une délicieuse bande-son composent cette très belle réalisation qui devrait satisfaire tous les accros du genre et on sait qu'ils sont encore nombreux. Tout roule, donc. Et (pff, j'ai honte) ça va continuer avec A Tribute to the Rolling Boulder qui se présente, comme son nom l'indique, en hommage au gros caillou qui tente d'écraser Indiana Jones dans Les Aventuriers de l'Arche Perdue. Sauf qu'ici, on ne dirige pas un archéologue mais le gros rocher lui-même. Le but n'est ni plus ni moins que d'écrabouiller les malotrus qui se présentent à nous. Une jauge d'honneur matéralise notre « santé » et les ennemis l'affectent lorsqu'ils touchent les idoles sacrées avec leurs petites mimines. Délicieusement déjanté.

Monsieur Plus

Beaucoup de phases de tir, quelques jolis moments à la sauce JDR jap, voilà qui nous donne Frenetic Plus. Vu le titre, on ne s'attend pas vraiment à une promenade de santé et figurez-vous que « on » a raison. La réalisation rappelle le célèbre mode 7 de la Super Nintendo (décidément…) et quant au jeu à proprement parler, il s'agit d'un jeu de tir à la troisième



A Tale of Two Kingdoms
Décidément, les naufragés ont le vent en poupe, si j'ose dire.

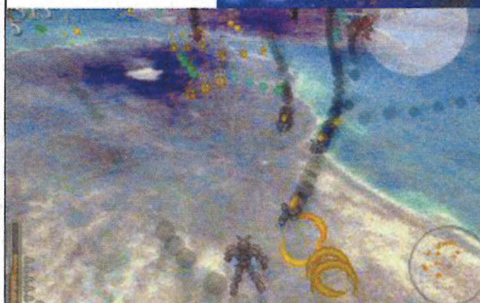


River Raid
Si vous trouvez ça moche, c'est que vous n'avez jamais vu l'original.





Return to Sector 9
Bonsoir, c'est bien ici la soirée stroboscope ?



Frenetic Plus

personne dans lequel on progresse, on shoote, on détruit et, de temps en temps, on passe par des phases d'acquisition de nouvel armement et de blabla scénaristique afin de mieux piger la logique de l'univers dans lequel on est amené à évoluer. Et si avec ça vous n'êtes toujours pas rassasié, vous n'aurez plus qu'à vous lancer dans une petite partie de Return to Sector 9, la suite d'Ambush in Sector 9. Ce qui me fait penser que je vais faire une croix sur le Secteur 9 pour mes vacances, ça a l'air d'être un peu le bordel dans le coin. Ah ben oui tiens, il paraît que c'est plein de méchants aliens qui n'en veulent qu'à notre peau. Heureusement, on peut s'équiper en conséquence grâce à 15 vaisseaux à piloter, plein d'armes différentes et 9 modes de jeux car il en faut pour tous les goûts. C'est plutôt mignon, bien réalisé et les vagues d'ennemis qui nous arrivent sur le coin de la tronche permettent de ne pas s'ennuyer plus de 0,3 seconde. J'ai compté.

Un peu de sérieux

Parfois, on passe à côté de trucs énormes sans même s'en apercevoir. Tenez, l'autre jour je passe à côté de Demis Rouss… non c'est nul ça. Je recommence. Parfois, connement, on passe à côté de FlightGear, un simulateur de haut vol (O.K. c'était facile) qui se pose en concurrent direct du rouleau compresseur qu'est Flight Simulator. La grande différence vient du mode de développement car FlightGear est totalement « open source » ce qui veut dire que vous pouvez en faire absolument ce que vous voulez, même un simulateur de plants de tomates, si ça vous chante. Et si vous aimez les tomates. Très joli le jeu est donc entièrement paramétrable à l'aide de dizaines voire centaines de mods développés par la communauté. Cela dit, ne vous attendez pas non plus à effectuer vos premiers décollages après trois minutes de jeu, on est ici face à une véritable simulation avec tout ce que cela implique. Et puisqu'on est dans le sérieux, restons-y grâce à Real Lives 2007. L'ambition de ce simulateur de vie ? Rien de moins que vous éduquer en vous faisant jouer d'autres peuples du monde afin de mieux cerner leurs modes de vie et leurs problèmes quotidiens. On peut ainsi incarner (parmi un vaste choix) un paysan au Bangladesh, un policier nigérien ou un avocat américain. C'est évidemment un peu réducteur et caricatural par moments mais la démarche reste intéressante.

Baby Bloom

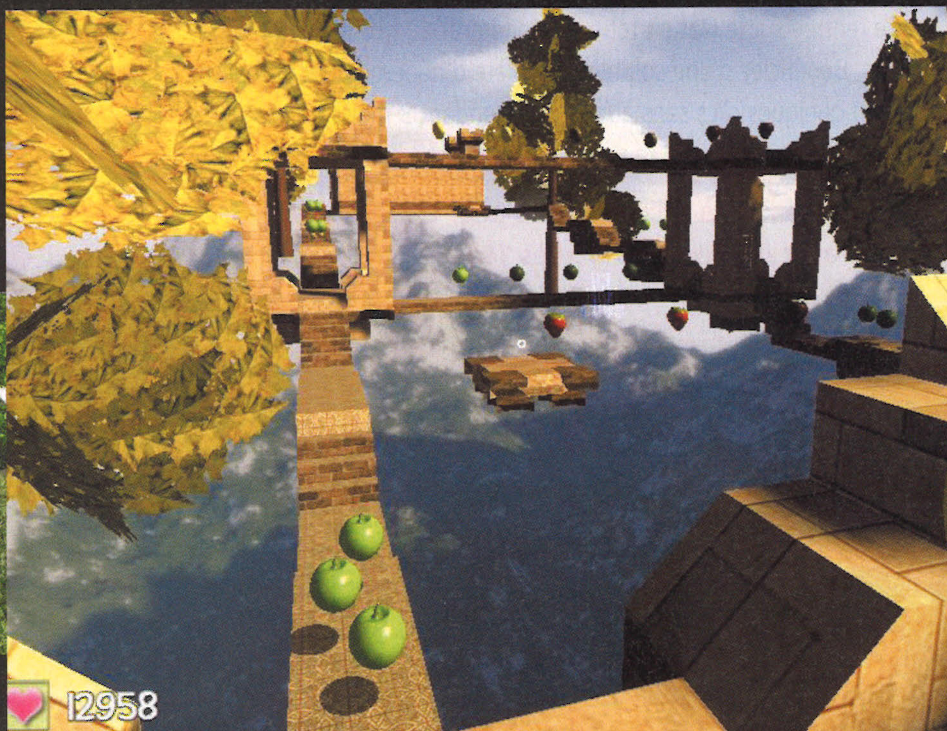
Un peu de plate-forme ? Allez, hop, et hop, et encore hop, et re-hop, pfiou, vous vous êtes déjà imaginé dans la peau d'un héros de jeu de plate-forme ? Avec cet idiot de joueur, bien au fond de son canapé, en train de vous faire sauter comme un couillon et à vous balancer dans le vide dès qu'il en a l'occasion. L'horreur. Bref, restons donc du côté du joueur psychopathe et torturons soit un sympathique tigre soit un écureuil mignonnet dans ce jeu qui fleure bon la joie de vivre. Mais attention, sous ses faux airs de parc d'attraction, Tasty Treats Adventures s'avère bien délicat à manœuvrer car non seulement il faudra faire preuve de doigté dans les commandes mais aussi d'intelligence car les énigmes seront au rendez-vous. En parlant d'énigmes, en voici une tonne avec Bloom, un titre totalement axé sur la réflexion et les bons tuyaux. Pour ceux qui ont



FlightGear
On peut appuyer sur tous les boutons. En plein vol ça doit être rigolo.



Tasty Treats Adventures





Bloom
Une victoire, ça s'arrose !

connu l'ancestral Pipe Mania, ils en retrouveront quelque chose avec cette production dans laquelle on doit abreuver des plantes en plaçant judicieusement tous les tuyaux. Quand on le dit comme ça, ça a l'air un peu concon comme jeu mais c'est toujours la même histoire : une fois dans une partie, on n'en décroche plus avant l'année suivante.

Voyage voyage...

Encore et toujours de la plate-forme avec The Ion Adventures ! On y incarne un gamin envoyé dans une lointaine galaxie à son insu et bien embêté de se retrouver là alors qu'il n'avait rien demandé à personne. À vous de l'aider à résoudre son gros problème en parcourant les cinq gros niveaux de ce jeu aux graphismes colorés, variés et surprenants. Le projet n'est pas encore terminé (la sortie est prévue pour l'automne) mais une démo est d'ores et déjà disponible et vaut vraiment le coup d'œil. Seul bémol, le jeu est conçu pour les enfants (de 8 à 12 ans) alors, comme l'explique très bien son développeur, gardez votre regard d'enfant quand vous l'essayerez. Le jeu, pas le développeur.
On termine avec Cartouche, un puzzle game d'apparence classique où l'on doit associer les couleurs par trois pour les faire disparaître. Sauf qu'ici, un nouveau paramètre entre en compte car, si les coloris peuvent être associés ensemble, les symboles identiques aussi et ce, même s'ils sont de couleur différente. Mine de rien ça rend le concept encore plus prise de tête que tous les autres titres du genre et ils sont plutôt nombreux.

Yavin



The Ion Adventures
Faudra quand même penser à le nourrir un peu, ce héros.

Les bonnes adresses

Jetout : http://media.assembly.org/compos/JetOut08.zip
Xcene Table Soccer : http://www.nivel21.net/temp/XtremeTableSoccer-Windows.zip
Lao's Quest : http://scorpion.speedling.nl/laosquest/
Valdis Story : http://endlessfluff.com/valdisstory.html
Exit Fate : www.xs4all.nl/~sanderq/EF%20Demo.exe
River Raid : www.tamestorm.com/games/rr/index.html
A Tale of Two Kingdom : http://crystalshard.net/atotk.php
A Tribute to the Rolling Boulder : www.kloonigames.com/blog/games/boulder/
Frenetic Plus : http://fenixblade.allegronetwork.com/fp_main.htm
Return to Sector 9 : http://www.pugfuglygames.com/Game.php?game=10
Flight Gear : www.flightgear.org
Real Lives : http://www.educationalsimulations.com/products.html
Tasty Treats Adventures : http://www.tastytreatsadventures.com/
Bloom : http://www.elephant-games.com/out/bloom_demo.zip
The Ion Adventures : http://www.madebynewt.com/
Cartouche : http://www.dreamcodex.com/cartouche.php



Cartouche
Couleurs ou symboles, associez-les tous !

1&1, votre rentrée sur

Abordez votre rentrée sur le Net en toute sérénité grâce à nos offres exceptionnelles. Bénéficiez d'une solution complète d'hébergement et réalisez votre site pro en quelques clics sans aucun frais pendant 3 mois[1] !

Profitez également de nos offres spéciales pour enregistrer votre nom de domaine en .eu à prix réduit ou pour booster votre présence Web avec les Serveurs Dédiés 1&1 !

Hébergez votre site

3 mois



MEMBRE DE united internet

N° INDIGO **0825 080 020** (0,15 € TTC la minute)

le Web à prix réduit !

pro chez 1&1, et bénéficiez de gratuits[1] !

Offres spéciales RENTRÉE
Pour plus d'infos : www.1and1.fr

1&1 PACK PRO STANDARD

9,99€ HT/mois
11,95 € TTC/mois

3 DOMAINES INCLUS

- **3** noms de domaine au choix (.fr, .com, .net, .org, .info)
- **10 000** Mo d'espace disque
- **1 000** Go de trafic par mois
- **1 200** comptes email
- 1&1 DynamicSite Express (5 sites de 25 pages chacun)
- 1&1 Contenu Dynamique (informations en continu sur votre site : actualité, météo, sport, bourse, itinéraires…)
- Collection de logiciels : Macromedia Contibute 3, PhotoImpact 11 SE, Ranking ToolBox 4, Hello Engines! 4
- 1&1 Newsletter
- 1&1 Blog
- 1&1 Album Photo
- **20** bases de données MySQL

3 mois gratuits[1] !

1&1 PACK PRO PERFORMANCE

19,99€ HT/mois
23,91 € TTC/mois

5 DOMAINES INCLUS

- **5** noms de domaine au choix (.fr, .com, .net, .org, .info)
- **20 000** Mo d'espace disque
- **2 000** Go de trafic par mois
- **2 000** comptes email
- 1&1 DynamicSite Express (10 sites de 30 pages chacun)
- 1&1 Contenu Dynamique (informations en continu sur votre site : actualité, météo, sport, bourse, itinéraires…)
- Collection de logiciels : **Macromedia Dreamweaver MX 2004**, Macromedia Contibute 3, PhotoImpact 11 SE, Ranking ToolBox 4, Hello Engines! 4
- 1&1 Newsletter
- 1&1 Blog
- 1&1 Album Photo
- **50** bases de données MySQL
- **Certificat SSL dédié**
- **Nouveau : 5 listes de discussion**

3 mois gratuits[1] !

1&1 DOMAINES

.eu

Votre identité européenne !
Distinguez-vous en dotant votre site Web ou votre adresse email d'une dimension européenne !

~~5,99€ HT/an 7,16 € TTC/an[2]~~
3,49€ HT/an
4,17 € TTC/an[2]

1&1 SERVEURS



Pour une liberté totale !
Avec les Serveurs Dédiés Pro, repoussez les limites du Web et bénéficiez d'une puissance maximale. La solution idéale pour gérer votre serveur en toute autonomie et installer vos propres logiciels ou applications Web !

3 mois gratuits[3] !

[1] 3 mois gratuits avec une période d'engagement de 12 mois. A l'issue de ces 3 mois, le Pack Pro Standard est à 9,99 € HT/mois (11,95 € TTC/mois) et le Pack Pro Performance à 19,99 € HT/mois (23,91 TTC/mois).

[2] Prix applicable pendant un an avec une période d'engagement de 24 mois. Deuxième année au prix de 5,99 € HT/an (7,16 € TTC/an).

[3] 3 mois gratuits avec une période d'engagement de 12 mois. Offre réservée aux Serveurs Dédiés Pro I et Pro II. A l'issue de ces 3 mois, les Serveurs Dédiés Pro sont à partir de 49,99 € HT/mois (59,79 € TTC/mois).

Toutes les offres ci-dessus sont valables du 3 septembre au 31 octobre 2007 et soumises à conditions détaillées sur www.1and1.fr.

Offres sans engagement également disponibles sur Internet.

www.1and1.fr

1&1

>Genre : Se cherche
>Éditeur : Focus Home Interactive
>Développeur : Sirius Games/Danemark
>Sortie prévue : 18 octobre 2007

THE ESCAPE FROM PARADISE CITY

Prenez 200 grammes de STR, 200 d'action façon GTA-like, 250 de RPG et 100 de gestion. Secouez lentement. Mangez. Étrange mixture. Notre interlocuteur du jour, un grand et beau développeur blond, précise d'entrée : « Nous, on n'a pas les moyens d'un THQ ou d'un Microsoft, alors on mise sur les idées ». Et l'idée générale, c'est d'incarner un agent infiltré dans Paradise City. Il y a Angel, la spécialiste du corps à corps, Porter, qui aime un peu trop la poudre, et le gros Boris, qui déteste se salir les mains. On aura l'occasion de tous les incarner au cours des seize missions composant la campagne. Pour faire simple, le but est de contrôler les différents quartiers de la ville. On prend alors son petit personnage (vu de haut ou à la troisième personne, au choix) et on le fait se balader dans la ville. On achète des armes au Casino du coin, on engage quelques mercenaires, et on va taper les kékés des autres quartiers, plus ou moins brutasses selon l'endroit. Un boss qui meurt ou qui se rend, et c'est un nouveau territoire qui vous appartient. Vous engrangez des points d'expérience et pouvez développer de nouvelles compétences (technique de combat, maniement d'une arme spéciale…) Fort de ces atouts inédits, vous pouvez alors passer à un autre quartier. Et caetera, et caetera… Et si vous trouvez mon article confus, c'est normal, le jeu l'est tout autant.

Sundin



Allez, un bon point pour l'interface très claire.

>Genre : Doujin
>Éditeur : Digicraft Corporation
>Développeur : nombreux et fauchés
>Sortie : hier et demain

LE RETOUR DE LA VENGEANCE DE L'ARCADE NIPPONE





Depuis le temps que je rêvais de massacrer des pelletées de petits chiots ! Merci Airrade !



Alors qu'il se baladait dans les couloirs de la Japan expo, Tuttle fut initié par un duo de Japonais à la peau parcheminée aux troublants mystères des petits développeurs du Soleil-Levant. Curieux mais néanmoins prudent, Tuttle prit une poignée de galettes pour les confier à votre serviteur.
Les jeux édités par Digicraft sont développés par des amateurs japonais sans grands moyens. Si on y trouve beaucoup de déchets, il faut aussi compter sur des petites perles aux graphismes 2D mignons comme tout et au gameplay arcade vraiment tripant. Air Rade Air Comical Shooting par exemple est un shoot'em up bien intense où de petites écolières volent dans les airs pour dégommer mouettes, ptérodactyles et chiots, tout en veillant à faire un maximum de combos pour entretenir leur barre de munitions. Le jeu commence avec trois personnages, seize autres peuvent être débloqués au fil des niveaux. De son côté, Melty Blood est un jeu de combat à la palette de coups à la fois impressionnante et très difficile à apprivoiser. Le mode Scénario nous plonge au cœur d'une enquête bien tordue. Enfin Immaterial and Missing Power est un jeu de baston où l'on dirige des sorcières qui se battent à coups de sort, contre-sort et tirage au sort. Autant dire que là aussi quelques petites heures sont nécessaires pour maîtriser la dizaine de personnages disponibles. Si la bonne vieille arcade japonaise vous botte, la rédaction se joint à moi pour vous souhaiter bonne chance pour les dénicher.

Savonfou



J'ai un pote qui adore The Settlers. Quand il m'en parle, il me donne (presque) envie. Il prend son regard candide et me dit que cette série n'est que calme et volupté. De la gestion sans prise de tête et des parties à n'en plus finir. Mais il est aussi lucide, il idéalise un peu et il sait comme moi que la série a sérieusement pris du plomb dans l'aile. 2007 sera-t-elle l'année du renouveau ? Faut voir. Benedikt Grindel, productrice chez Blue Byte, m'assure en tout cas que cet épisode marque le retour aux sources. Rise of an Empire sera un vrai « Building Strategy Game », avec beaucoup de construction, beaucoup de gestion et juste un peu de baston. Les fans comme les non-initiés ne seront donc pas surpris d'atterrir sur une terre quasiment vierge qu'ils devront patiemment étoffer de structures et peupler de colons disciplinés. La prise en main est intuitive, notamment grâce à une signalisation très claire. La progression est classique : peu de bâtiments disponibles au départ – juste de quoi assurer le minimum vital aux premiers colons – mais des possibilités qui explosent au fil de la progression. Toutes les activités sont liées et forment une mécanique huilée : le chasseur chasse, le boucher dépèce, le détaillant distribue et les familles s'alimentent. Les artisans doivent travailler main dans la main pour subvenir aux besoins – primaires puis futiles – de vos colons.







2007 célèbre l'apparition de la femme pour Blue Byte. Jouez avec une loupe pour en profiter pleinement.

GENRE
Gestion

ÉDITEUR
Ubisoft

DÉVELOPPEUR
Blue Byte Software/ Allemagne

SORTIE PRÉVUE
7 septembre 2007

THE SETTLERS : RISE OF AN EMPIRE



Chacun sa voix

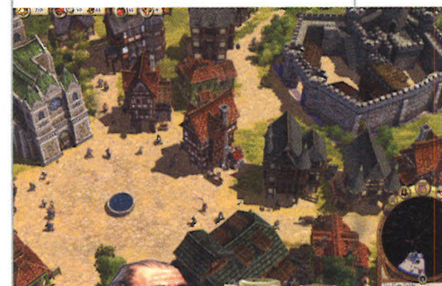
À chaque mission, six héros se présentent à vous. Ils ont chacun leur domaine de compétences. Choisir Elias le marchand, c'est compter sur le commerce alors que choisir Marcus le chevalier, c'est penser militaire. Ces héros représentent d'une certaine façon votre progression, car de leur statut dépendront vos possibilités de constructions. Au départ, ce sont de simples shérifs. « Mes colons ont faim, je les nourris. Ils sont heureux et appellent mon héros sur la place publique. Il est consacré Baron. Je dispose alors de nouveaux bâtiments à construire, de nouvelles technologies à développer et de nouveaux besoins à rassasier ». Si ce système n'est en aucun cas révolutionnaire, il fonctionne néanmoins toujours bien. On peut d'ailleurs étendre le propos au titre dans sa globalité. Un titre qui s'appuie sur des mécanismes certes vieillots mais encore efficaces.



Et puis, il y a cet habillage coquet qui pourrait peser dans la balance. Ce Rise of an Empire fourmille de petits détails et d'animations humoristiques. Les environnements sont fins et colorés, ils respectent surtout l'aspect cartoon et naïf propre à la série. Pour moi, la question n'est pas de savoir si ce sixième opus sera bon ; il le sera sans doute. Mais sera-t-il meilleur qu'Anno 1701 ? That is the question...

Sundin

La gestion d'aujourd'hui, c'est quand même plus excitant qu'il y a dix ans. Enfin, je parle des graphismes...





S'il y a bien un truc que j'ai toujours reproché aux jeux de stratégie en temps réel, c'est justement d'être en temps réel. Oui, bon, je sais, c'est un peu débile comme reproche. Mais moi, le temps réel, ça ne me réussit pas. De manière générale, d'ailleurs. Dans la vie, j'ai besoin de réfléchir longuement avant de faire un choix, de peser le pour ou le contre, d'envisager les alternatives, pour finalement avoir la satisfaction de me planter dans les largeurs en toute connaissance de cause. Du coup, je me suis dit que ce petit Fantasy Wars



Nan mais elles sont jolies les unités, j'ai pas dit le contraire...



... mais quand elles se mettent à bouger, ça fait un peu pitié quand même.

GENRE
Tour par tour sans atours
ÉDITEUR
1C
DÉVELOPPEUR
Ino-Co/Russie
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2007

FANTASY WARS

était sans doute fait pour moi. Bon, niveau scénar', rien de bien neuf sous le soleil : il y a le bien, le mal, des humains, des gobelins, toute une panoplie de monstres dans la plus pure tradition « heroic-fantasy » et tout ce joli monde se tatane joyeusement, en sautillant allégrement d'un hexagone à l'autre, jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si le design des unités est plutôt aguicheur, arborant de fières armures luisantes et toutes sortes de « bling bling » médiévaux, on déchante un peu quand elles se mettent en mouvement. Mais bon, on va dire que c'est parce que ce n'est qu'une preview et que les développeurs n'ont pas encore eu le temps de peaufiner tout ça. Parce que pour le coup, ça gâche un peu le plaisir.

Peu de fantaisie

Faisons pour le moment l'impasse sur cette disgrâce visuelle pour nous concentrer sur les mécanismes de jeu. Le système de déplacement est relativement aisé à appréhender : à l'instar de ce qu'on retrouve dans Heroes of M&M, on dispose d'une certaine liberté de mouvement et d'action durant chaque tour. Une petite lumière rouge allumée signifie que le bataillon a encore la liberté de cogner, une petite lumière verte signifie qu'il peut encore se déplacer. À partir de là, grâce à une barre regroupant les portraits de vos différentes troupes, il est relativement simple de planifier ses attaques. Une fois le tour terminé, c'est à l'adversaire de faire sa popote et ainsi de suite, jusqu'à ce que les deux camps se rencontrent pour une joute (pour le moment un peu molle, comme signalé précédemment). Outre les classiques unités terrestres (archers, etc.), on pourra aussi prendre le contrôle d'unités aériennes et donc combattre sur deux plans. On aura également le loisir de faire le siège de villes fortifiées, de les capturer pour ensuite recruter de la nouvelle main d'œuvre. Comme il se doit, Fantasy Wars dispose aussi d'un système de héros qu'on pourra faire progresser en grappillant des points d'XP. Rien de bien neuf, donc, mais ce n'est pas pour ça qu'on devrait bouder notre plaisir. Si le scénario de la campagne solo s'annonce classique mais néanmoins sympathique, l'ensemble est pour le moment un tantinet répétitif et il est difficile de prévoir si le titre tiendra la distance. Peut-être une bonne surprise en multi, je vais mettre Cyd sur le coup.

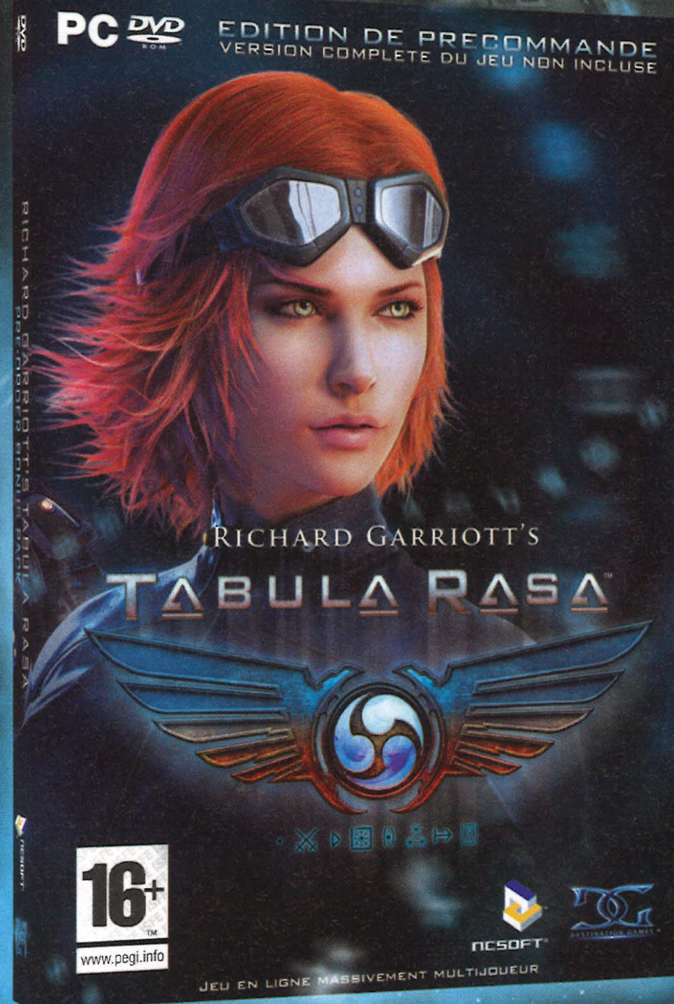
Faskil



Quelques unités volantes pour varier un peu les plaisirs... Ici, le hot dog géant. Enfin, je crois.






PC DVD ROM
EDITION DE PRECOMMANDE
VERSION COMPLETE DU JEU NON INCLUSE
RICHARD GARRIOTT'S
TABULA RASA
16+
www.pegi.info
NCSOFT
JEU EN LIGNE MASSIVEMENT MULTIJOUEUR


16+
www.pegi.info


NCSOFT
DESTINATION GAMES

Jack Keane est un aventurier loser, vivant à Londres, qui ne cesse de se retrouver dans des situations improbables malgré lui. Une sorte de Faskil version britannique en quelque sorte. Alors qu'il est endetté jusqu'au coup, Jack échappe à des ravisseurs enclins à lui faire cracher le peu d'argent qu'il possède à coups de poing. Capitaine du navire dénommé Charming Princess, Jack termine sa course-poursuite sur les docks de Londres où il rencontre un étrange individu qui lui propose un marché : embarquer un agent secret britannique jusqu'à l'île Tooth Island, et tout ça contre un bon paquet d'argent. De quoi se remplir les poches et partir loin de ses ennuis, une aubaine que Jack a su rapidement saisir.

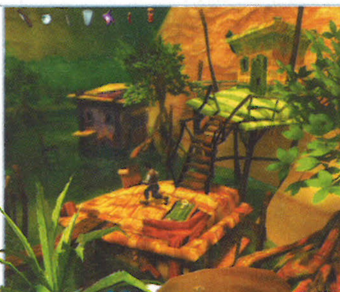


Petit clin d'œil à Indiana Jones dans cette boutique qui vend la panoplie du parfait aventurier.

GENRE
Aventure
ÉDITEUR
Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR
Deck13 / Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2007

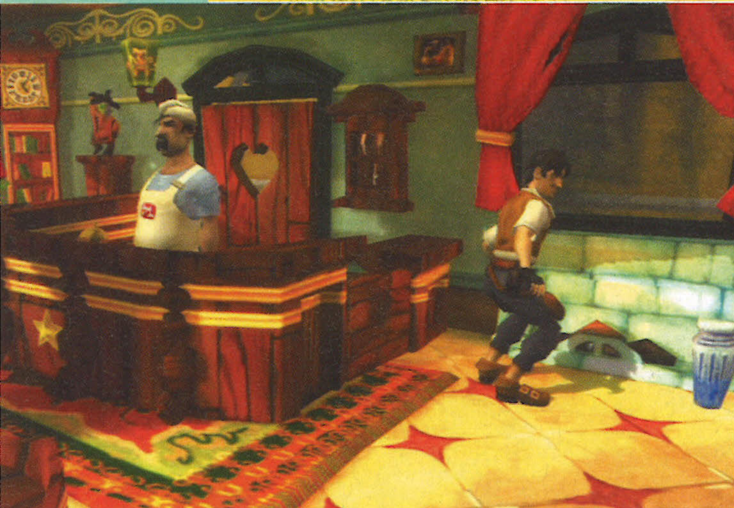
JACK KEANE

Mais cette mission d'apparence simpliste va se transformer en une véritable aventure pour ce pauvre Jack, qui devra se débrouiller seul sur l'île après avoir échoué son bateau sur le rivage et perdu l'agent secret Montgomery, dévoré par une plante en pleine jungle. Des plantes que le Docteur T. cultive afin de détruire les plantations de thé de ses concurrents. Ce qui lui laisse donc le champ libre pour exercer tout le commerce qu'il désire. Et vous savez à quel point les Anglais ne rigolent pas avec le thé. Vous reprenez donc, à vos dépens, l'enquête de l'agent secret pour découvrir ce qui se trame sur cette île.









God save the queen

Ce scénario quelque peu loufoque agrémenté d'une pointe d'humour vous portera durant toute l'aventure. Malheureusement, tout ça n'est pas assez captivant pour nous réveiller de notre léthargie après quelques heures de jeu. À l'instar des point'n clic classiques, ici tout se joue à la souris. Il suffit de cliquer sur des objets pour les ramasser, sur les PNJ pour entamer un dialogue proposant un choix de réponses qui ne semblent pas influer sur la trame de fond. Comme d'habitude, il faut se creuser les méninges, ou plutôt cliquer sur tous les éléments du décor afin de trouver des solutions bien souvent totalement illogiques. Chercher l'argent du personnage principal qu'il a dissimulé dans sa cachette secrète paraît complètement aberrant. Surtout que ce bon vieux Jack est loin de souffrir d'amnésie. Ajoutez à cela un rythme de jeu particulièrement lent. Les actions ont du mal à s'enchaîner, c'est mou, on pique du nez devant l'écran. De plus, les animations et l'aspect visuel ne sont pas assez poussés pour capter l'attention. Il est évident que le premier contact avec Jack Keane via cette version bêta n'est pas glorieux. L'aventure manque de dynamisme et le scénario d'intérêt. Pour le moment, cette histoire de thé demande une sacrée dose de café pour rester éveillé.

Apparemment, ça ne dérange personne que Jack éteigne ce feu cinq fois de suite, le temps de trouver la solution au problème environnant.

Cyd





Simuler, pourquoi pas. Mais l'arbitre va être dur à feinter. Vivement qu'on puisse l'acheter.

Dubitatif, le tireur se demande comment tirer son coup franc avec un mur de dix gaziers...



Et qui c'est qui va être sur la jaquette et qui a la banane ?

PES 2008

GENRE
Football
ÉDITEUR
Konami

DÉVELOPPEUR
Konami/Japon
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2007

Les Japonais sont comiques. Même s'ils ne s'en rendent pas trop compte. Pourquoi ce ton un brin méprisant de ma part ? Tout simplement parce que ça faisait quelques semaines que l'on attendait une petite version preview du prochain PES (LA série de balle au pied signée Konami, au cas où vous n'auriez pas suivi) sur PC et que, bah, finalement, on doit se faire un premier avis sur une mouture Xbox 360, en squattant cette machine à Joypad. Oui, les Japonais ne sont pas très chauds pour laisser bosser tranquillement les rédacs consoles et PC chacune dans leur coin avec leur propre matos. Enfin bref, là, tout de suite, ce qui vous intéresse, ce n'est pas nos complaintes mais plutôt de savoir pourquoi on y a joué sur la fameuse Three sixty. Vous n'étiez peut-être pas au courant, mais Shingo Takatsuka, le vénéré producteur du jeu de foot qui s'autorise le luxe d'être le premier bien culturel français depuis deux ans, a décidé que cette année, pour taper dans le cuir, il allait falloir s'armer d'une grosse bécane. Fini les portages de la version PlayStation 2, on passe enfin à la nouvelle génération. Ce qui signifie naturellement que la partie technique, dignement héritée de la PS3 et de la 360, n'aura rien à voir avec ce qu'on a connu jusqu'à aujourd'hui. Miam, de bons milliardaires en short bien modélisés, avec des visages un peu plus expressifs, des maillots et des shorts chatoyants dans la nuit... On oubliera juste que notre bêta n'est pas optimisée pour un sou et qu'on subit un paquet de ralentissements et de freezes aux abords de la surface de réparation. Parce que ce n'est pas représentatif du produit final, tout ça, vous connaissez la chanson.

Droit au but

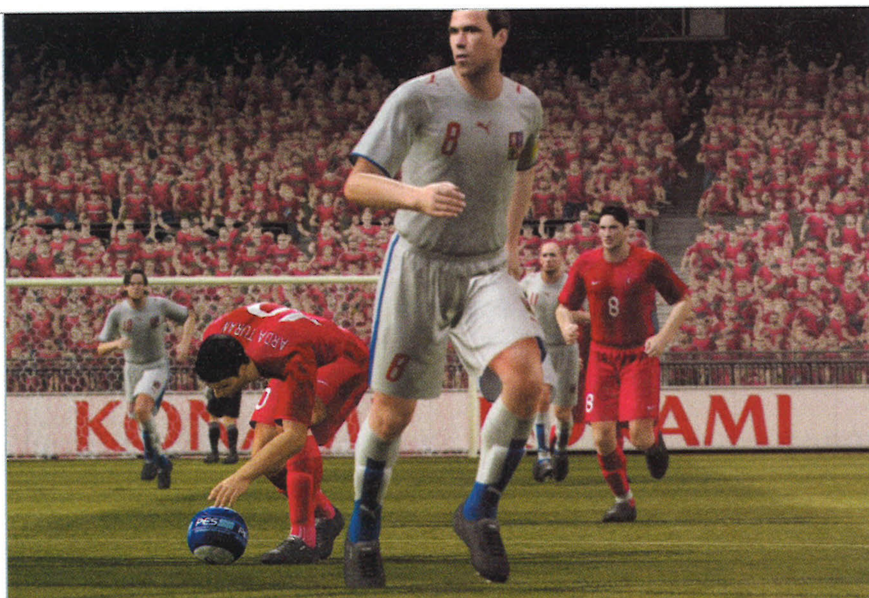
Si au niveau du rendu des joueurs, des arbitres, ou de la pelouse, le pas franchi sera énorme, questions animations, le fossé séparant PES 6 et PES 2008 s'annonce incroyable. On approche un niveau assez divin dans la variété des mouvements, leur nombre s'est largement accru et on peut l'admirer rapidement sur les



différentes façons de passer la balle à un coéquipier, les dégagements catastrophes ou les tirs. Tout simplement impressionnant de ce côté, PES 2008 se montre aussi plus satisfaisant dans la gestion des collisions, qui limite les contres favorables totalement absurdes ou les trébuchages incompréhensibles. Le gameplay, quant à lui, s'annonce assez percutant, favorisant les attaquants rapides, mais sans laisser les défenseurs ou le gardien sans ressources pour autant, l'I.A. ayant gagné de nombreux neurones dans tous les compartiments de jeu. Au chapitre des nouveautés, on trouvera la possibilité de



simuler – à l'italienne, diront les mauvaises langues qui ont occulté la non-faute qui amène le pénalty de Zidane en finale de la Coupe du monde – ou encore le droit de choisir le nombre de joueurs dans un mur. Par ailleurs, les coups francs rapides ne subiront plus aucun temps mort. Les modes de jeu restent assez classiques, même si l'édition de joueurs devrait, comme sur consoles, vous laisser le droit de créer votre avatar à partir d'une photo. Quelques inconnues demeurent, notamment la configuration requise pour faire tourner la bête et les fonctionnalités du jeu en ligne, que l'on espère bien plus imperméable aux joueurs désireux de lancer un téléchargement



Hop, en fourbe, sans temps mort, je joue mon coup franc. Je vais bien les rouler avec cette technique.



durant la mi-temps qu'ils hébergent. Reste que pour l'heure, cette version 360, euh PC, grâce à de nombreux détails qui rendront les matchs plus vivants, se présente assez bien pour que l'on espère encore une très grande saison de foot virtuel.

Plume

Annoncé par les visuels, le tirage de maillot n'est pas encore apparu durant nos parties.

Questions pour un champion

Jeremy Vidal, dit Droodie, est le champion de France ESWC 2007 sur PES 6. Déjà très présent sur les PES League il a, à son palmarès, un titre de champion en simple et en double. Il a accepté de répondre à quelques questions au sujet de PES 2008.

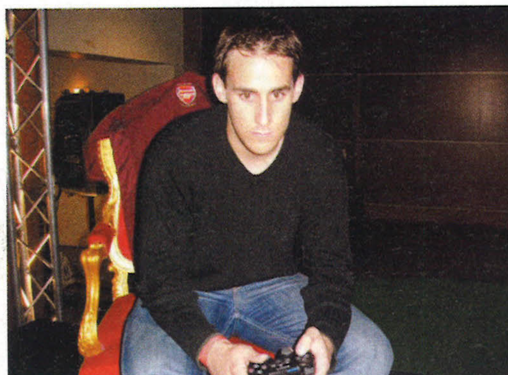
Jeremy, qu'est-ce que tu attends de PES 2008 ? Qu'est-ce que tu souhaiterais voir améliorer dans le jeu et dans les fonctionnalités en ligne ?
J'attends tout d'abord que le jeu revienne aux bases de ce qui a fait son succès, c'est-à-dire une simulation difficile à prendre en main, comme ont pu l'être PES 3 ou PES 5. Qu'il corrige les défauts du 6, à savoir sa trop grande facilité ou ses joueurs buggés. Concernant le jeu en ligne, même si je n'y joue pas souvent, il serait bien que Konami parvienne à corriger les problèmes de lag, enclenchés par les tricheurs, qui empêchaient de s'éclater pleinement online sur PES 6.

Le fait que la version soit, cette fois, de « nouvelle génération » identique aux versions PS3 et Xbox 360, et pas comme la PS2, ça te fait plaisir ?
C'est surtout intéressant, pour moi, vis-à-vis des tournois : ceux sur PC pourront se dérouler sur un jeu aussi intéressant et profond que la version PS3 ou Xbox 360, ce qui risque de les rendre plus attractifs que ceux sur PS2. Après, de chez moi, ça m'indiffère puisque je pense jouer sur PS3 en particulier.

Le fait de pouvoir créer ton propre joueur avec ta tronche grâce à une caméra ou encore les coups francs rapides sans temps mort ni replacement, ça t'inspire quoi ?
Concernant le fait de pouvoir créer son joueur, c'est vrai que ça peut être amusant surtout vu la tête de certains joueurs de la Communauté PES (rires). Après, les coups francs sans replacement, c'est clair que ça peut rajouter un soupçon de réalisme. Maintenant, je ne demande qu'à voir comment ils seront gérés.



Différents détails apporteront un peu de vie à nos parties, comme l'apparition de supporters bourrés en Ligue Master.





Blizzcon 2007

L a deuxième édition de la convention biennale de Blizzard a été un énorme succès, difficile d'écrire ça sans pouffer : penser que ça allait être un flop relève de la science-fiction, n'en déplaise aux harpies qui croassent sur les forums la fin d'Azeroth…
Avec ses neuf millions d'abonnés annoncés en juillet, le développeur californien bénéficie de la cote de popularité d'un dictateur de république bananière. Et les 10 000 péons qui avaient déboursé chacun 100 dollars pour assister à l'événement n'étaient pas venus là pour jeter des cailloux alors forcément, quand 100 % des personnes qui assistent à une fête sont ravies, on peut qualifier ça de triomphe. Une victoire d'estime tout autant que commerciale, à en juger par les effarantes files d'attente qui n'ont cessé de croître devant les boutiques à souvenirs pendant les deux jours : les t-shirts, magnets et autres grigris estampillés Blizzard se sont arrachés comme des petits pains de mage avant un raid. Mais bon, c'est un peu ballot de lâcher du fric pour poireauter dans une file d'attente de boutique : la Blizzcon, ce n'est heureusement pas que ça ! C'est surtout l'occasion de rencontrer d'autres gamers timbrés, chacun avec sa propre pathologie (habillé cosplay, vrais tatouages H2 ou Alliance, attentats capillaires qui faisaient froid dans le dos, /played de plus de 300 jours…) mais avec une souche commune, la passion selon Saint Blizzard. Un Woodstock pour gamer, avec activités de groupe (taureau mécanique, concours divers…), tests de nouvelles drogues (StarCraft II et la nouvelle extension de WoW jouable pour tous !), annonces des gourous concernant l'avenir de Blizzard (le film, les patchs…) et bien sûr de la musique, avec le

StarCraft II annoncé au printemps, l'extension de WoW en été : le premier semestre démarre fort pour le développeur californien. Le grand raout estival a galvanisé les troupes de fanboys, venus de partout pour assister à la Blizzcon. Reportage et interviews !

par Styx

Le gagnant du costume de cosplay repartait avec un beau gros PC. La gent féminine avait mis les bouchées doubles pour grimper Couture à 350 !

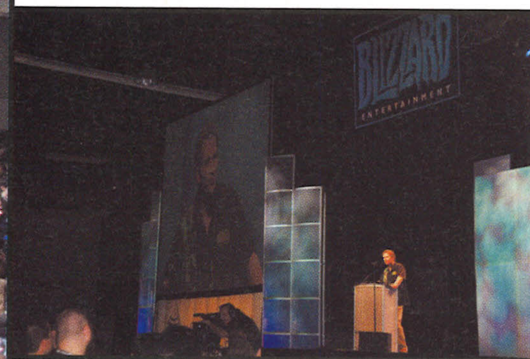


Le PC siglé Blizzcon, avec du matos superflu pour faire tourner WoW à l'intérieur. Pour StarCraft II, peut-être…

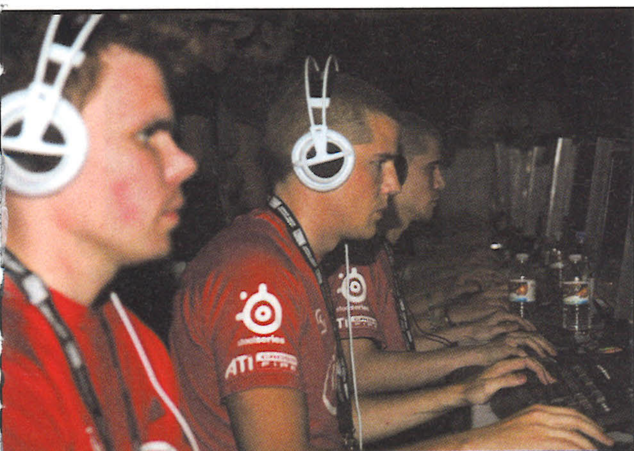


Quand on vous dit qu'il y avait du monde à l'ouverture, on ne mentait pas. Une belle brochette de geeks !





Mike Morhaime a ouvert la cérémonie. Plus à l'aise avec une basse dans le noir qu'avec un micro en pleine lumière, le Mike.



Sk Gaming n'était pas venu pour rigoler lors du tournoi 5vs5 PvP de WoW, et ça se voit. Focus maximal pendant les arènes !





Le plus beau costume de la Blizzcon : cette démoniste adoptait même la démarche traînante des Réprouvés ! Pour le sourire, on repassera.

groupe L70 Elite Tauren Chieftain qui a clos la convention avec son heavy metal potache. À noter que les musiciens sont tous des membres de Blizzard avec le big boss Mike Morhaime à la basse et le producteur de SCII à la gratte… Pour ceux qui aiment Iron Maiden et WoW (et qui ont de l'humour), ça vaut le coup de chercher sous Youtube pour fredonner ensuite « Rogues do it form behind/Rogues do it where the sun does not shine » devant vos elfettes locales. Pas très raffiné tout ça, mais c'est quand même incroyable de les voir s'amuser ainsi, ravis de l'enthousiasme soulevé par leurs chansons de mirlitons. On en profite d'ailleurs pour égratigner régulièrement l'Alliance entre deux morceaux, de toute façon le track listing était clairement pro-Horde, tout comme le sont la plupart des programmeurs de chez Blizzard.

For the Horde !

L'annonce majeure fut celle de Wrath of the Lich King (cf. Joy 197), suivie de près par le partenariat avec Legendary Pictures pour le long métrage WoW. Le but annoncé est de faire un bon film adapté d'un jeu vidéo, qui séduira aussi bien les novices que les puristes : Chris Metzen chauffe ses neurones et promet d'écrire une histoire qui marquera les esprits (vue du côté de l'Alliance, no comments). Le mystère plane quant au réalisateur, idem pour le casting, la seule certitude étant que le film ne sera

Hubert www.curse.com



Il a l'air tout jeune et bien sage mais méfiez-vous : ce petit gars jouait dans l'une des plus grosses teams PVE mais est également propriétaire de Curse-Gaming, Wowace et d'une myriade d'autres sites dédiés aux MMO. Il est venu faire ses courses, en quelque sorte…

TU AS ENCORE LE TEMPS DE JOUER À WOW ?

J'ai arrêté il y a un an et demi. J'ai beaucoup apprécié cette période, mais je pense que c'est un bon jeu mais pas assez solide pour garder des gens qui jouent beaucoup ou qui ont de grosses attentes au niveau PvP :)

T'EN AS PENSÉ QUOI DE CETTE BLIZZCON ?

C'était bien organisé, très intéressant avec des ateliers de discussion passionnants, beaucoup de gens à rencontrer et une excellente organisation. Pour moi, c'est un grand succès. Le public était très bon et très réactif.

TON AVIS GÉNÉRAL ?

Ils changent pas mal de choses qui vont devenir intéressantes comme les armes de sièges, les bâtiments destructibles, le nouvel artisanat… L'augmentation du niveau maxi n'était pas indispensable mais bon c'est comme ça. Quant à StarCraft II, on en attend beaucoup en tant que joueurs. Depuis StarCraft et Red Alert, il n'y a rien eu de nouveau et il nous tarde !



On peut jouer à StarCraft sans électricité, la preuve : barbu bavard en série lors de toutes les démos.



ToD et Grubby, avant les hostilités. Le Français a subi les effets conjugués du décalage horaire et des programmes télé de HBO : pas de dodo, pas de médaille.

pas 100 % en images de synthèse, il y aura donc des acteurs… 2009 est murmuré pour une éventuelle sortie. Quant à StarCraft II, devinez quoi, c'est de la balle, avec un rythme de jeu toujours aussi intense et une plus grande variété de situation, grâce aux capacités multiples des unités. Le jeu a été bêta-testé par des pro-gamers avant la Blizzcon, le résultat de l'expérience a bluffé le staff Blizzard… Pas de panique, le jeu n'est pas réservé qu'aux seuls PGM et offrira d'intéressantes innovations en solo.
Deux jours, ça fait très court lorsque l'on doit galoper d'une conférence de presse à l'autre, discuter avec des personnes aussi bavardes que passionnées, assister à des tournois de WCIII FT et SC où participait la fine fleur des pro-gamers mondiaux (ToD vs Remind et Savior vs Iris ont enflammé la salle !)… Une image valant mieux que mille mots, je vous propose de poursuivre la visite en admirant mes photos de vacances, pardon de boulot, avec en bonus des interviews de quelques chanceux compatriotes croisés là-bas. Allez, ne faites pas la tronche, vous aussi, vous aurez bientôt droit à la Blizzcon, c'est à l'étude pour enfin l'exporter en Europe !



Julien, Webmaster du site www.judgehype.com



La communauté francophone JudgeHype est l'une des plus importantes consacrées aux jeux Blizzard. Et ce sont deux frères, basés en Belgique, qui abattent tout le boulot… Interview du plus chanceux des deux !

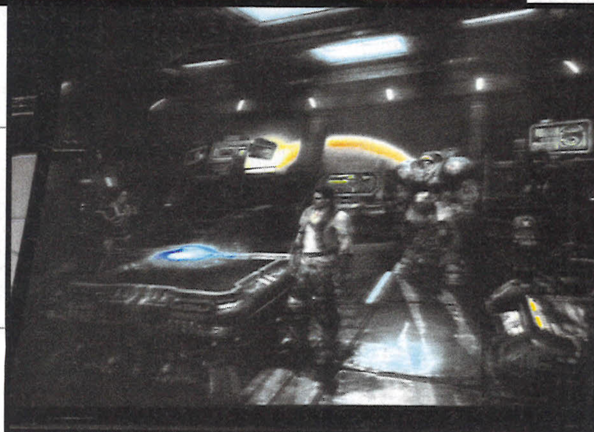
C'EST TA PREMIÈRE BLIZZCON ?
Non, la deuxième ! C'est toujours aussi chouette : les développeurs sont toujours aussi proches des joueurs, très accessibles et c'est le paradis pour ceux qui aiment les jeux Blizzard. C'est une ambiance bon enfant, avec la folie à l'ouverture des portes ! Il faut pas être pressé pour aller aux boutiques…

QU'EST-CE QUI T'A PLU LE PLUS DANS CETTE ÉDITION ?
L'annonce de l'extension de WoW et de jouer à StarCraft II. Les conférences sont toujours aussi intéressantes, c'est passionnant de voir comment les développeurs conçoivent les donjons et pallient les problèmes.

T'AS PENSÉ QUOI DE L'ANNONCE DU FILM ?
On a peu d'infos mais c'est chouette de savoir que le projet est toujours en cours et qu'ils ont l'intention d'en faire plusieurs. Au niveau du script, c'est cool de savoir que Chris Metzen est aux commandes. Il faut absolument qu'il reste proche de son univers et comme c'est lui qui écrit l'histoire, c'est rassurant !



Chris Metzen (au micro) dévoile le minimum syndical sur le film World of WarCraft. Bel enthousiasme de la foule quand même !



L'interface du mode campagne du solo de SCII. Adieu, les écrans fixes austères, on peut maintenant se balader sur le pont du vaisseau !



Un peuple à diriger, un Empire à ériger

THE SETTLERS®
BÂTISSEURS D'EMPIRE



Construisez des cités luxuriantes et dynamiques dans un univers médiéval unique



Soyez le témoin des changements saisonniers et climatiques



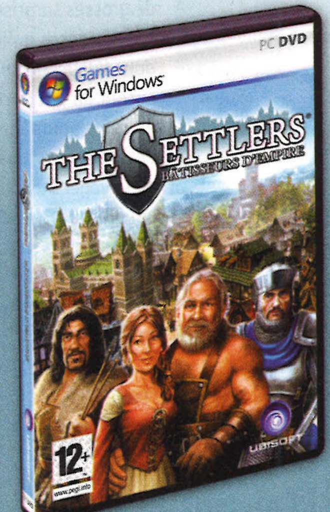
Mettez en place une économie puissante, gérez jusqu'à 10 types de ressources et 18 types de biens

Construisez aussi votre royaume sur mobile !

en octobre 2007 sur Orange World

orange gameloft





12+ www.pegi.info



UBISOFT



Games for Windows

www.thesettlers.com

Leipzig : Games Convention 2007

Après avoir boudé l'E3, on attendait beaucoup de cette Games Convention 2007. Les rumeurs allaient d'ailleurs bon train autour de nous : grosses annonces et surprises étaient à prévoir. Qu'en était-il vraiment ? Début de réponse avant l'énorme dossier du mois prochain.

Par Faskil



Il fut un temps où les Salons de jeux vidéo étaient l'occasion de grosses surprises, d'annonces en grande pompe et autres réjouissances ludiques. Après le démantèlement de l'E3, on comptait donc beaucoup sur Leipzig pour nous faire rêver. Ne tournons pas autour du pot : ce ne fut pas vraiment le cas. Déjà, pour commencer, mauvais point à la bière locale. On m'avait vanté les mérites des breuvages teutons, mais ce fut sans conteste la première déception du voyage. Au nom imprononçable (quelque chose comme Styx qui éternue), les boissons fermentées du coin sont, pour le Belge que je suis, une véritable arnaque. Qu'à cela ne tienne, nous n'étions pas là pour tester des boissons fermentées, mais pour trouver un maximum de nouveaux jeux qui poutrent. Malheureusement, à ce niveau-là, on ne peut pas vraiment dire que nos petits cœurs de gamers ont battu la chamade. Oh, tout n'était pas à jeter, mais si notre objectif était de revenir au pays en ayant fait le plein d'exclus, soyons francs, c'est plutôt loupé.



Il y avait même des jeux pour Yavin à Leipzig. Ici, Poney Friends sur DS.



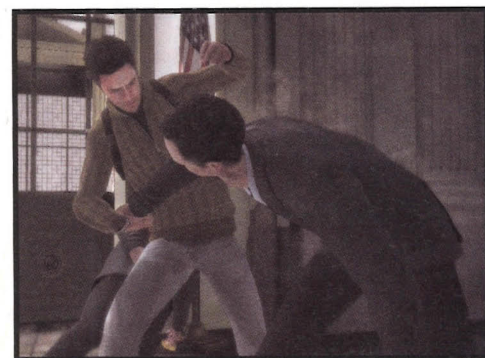
L'Esport a le vent en poupe, les compétitions sur le Salon étaient plus que nombreuses (ici War in Conflict).



Pour promouvoir Assassin's Creed, les gars d'Ubisoft avaient décidé de partir en croisade.



The Bourne Conspiracy, malheureusement pas encore annoncé sur PC (même si mon petit doigt me dit que...)



Pas très spore

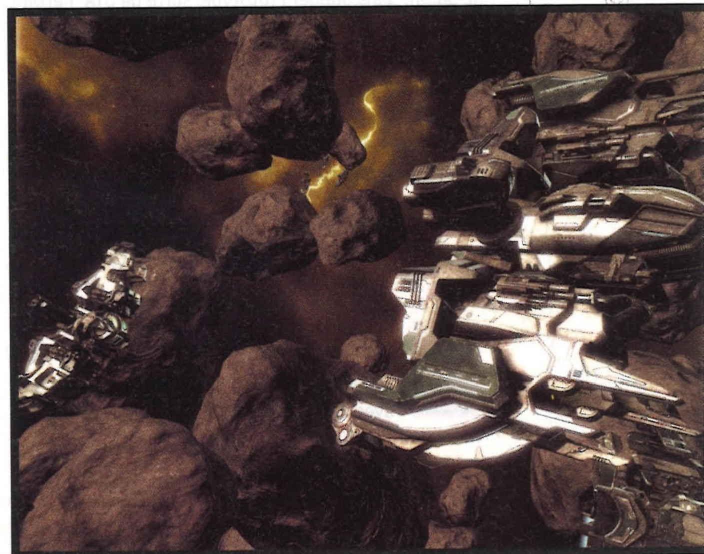
Allez, ne faites pas cette tête-là. Il y avait quand même des choses sympa à voir durant ce Salon. Mais globalement, il faut bien l'admettre, ça n'a pas été la grande claque attendue. Première grosse déception : Spore. Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, je suis toujours intimement convaincu que le bébé de Will Wright sera un titre à surveiller de près. Mais la présentation à laquelle nous avons eu droit n'était clairement pas à la hauteur. Pour commencer, Will n'avait pas jugé bon de faire le déplacement (ou alors, il se planquait au bar). Ensuite, la démo assez brève ne nous a rien appris de neuf. les développeurs présents sur le stand d'EA ont eu beau nous assurer que le jeu était désormais finalisé, ça ne les a pas empêchés de nous restreindre aux deux premiers niveaux du jeu, pas forcément les plus intéressants. Et contrairement à nos confrères anglo-saxons, pas question de faire mumuse avec le pad, on a juste eu le droit de regarder. Dommage.

Opération Powerpoint

La deuxième déconvenue, nous la devons à nos amis de Codemasters. On nous avait annoncé une présentation exclusive d'Operation Flashpoint 2, la vérité était tout autre. Car en lieu et place d'une véritable démo, tout ce qui nous a été offert se résumait à un vulgaire slideshow sous Powerpoint emprunt de moult promesses. Un peu léger pour un titre aussi attendu. Alors, certes, sur le papier, le titre a l'air plus que prometteur : modélisation des armes à l'écrou près, espace de jeu complètement ouvert, réalisme de folie, I.A. autonome... Mais sans aucune démonstration pratique, tout cela était finalement difficile à vérifier. Vœux pieux ? L'avenir nous le dira. Mais pour l'heure, je garde mon scepticisme légendaire à portée de main. On a bien pu tâter d'une première version du moteur de Race 01 (le successeur de Race Driver, pas encore annoncé sur PC), mais comme il s'agit d'une version améliorée de celui qui fut utilisé pour Colin McRae Dirt, on ne peut pas vraiment dire que l'exclu était de nature à faire des bonds au plafond.

Enfin une petite baffe

Fallout 3 par contre nous a mis une bonne claque. Bon, O.K., c'était la même démo qu'à l'E3, mais comme nous n'y étions pas, c'était enfin l'occasion pour nous de voir le nouveau bébé de Bethesda en action. Et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il a su titiller notre impatience. Pour faire court :



Black Prophecy : le futur MMO de combat spatial de chez 10tacle, l'une des rares bonnes surprises de ce Salon.



Far Cry 2 : Un moteur 3D bluffant, reste à voir si Ubi parviendra à en faire un vrai jeu.



Fallout 3 arrive et pour l'avoir vu tourner pendant une bonne demi-heure, je peux vous rassurer : il est plutôt beau gosse.

imaginez le RPG post-atomique d'Interplay remixé à la sauce Oblivion, et vous aurez une vague idée de ce qui vous attend. Comme toujours avec ce genre de présentation, on se gardera bien d'asséner un jugement définitif. Mais si ce qui nous a été montré préfigure du jeu final, il y a de quoi se réjouir et surtout, rassurer les fans du bon vieux Fallout « old school » en 2D. Le passage à la troisième dimension est bien parti pour être une réussite. L'atmosphère est tout simplement fantastique et le moteur graphique est une petite merveille. On aura l'occasion d'y revenir dès le prochain numéro.

Y a pas que StarCraft 2 dans la vie

Étonnamment, alors qu'on aurait pu s'attendre à ce qu'ils se contentent de nous balancer du StarCraft 2 à toutes les sauces, les petits gars de Vivendi avaient l'un des « line-up » les plus intéressants. Même s'il n'est pas encore officiellement prévu sur PC (mais d'après nos sources, c'est à l'étude), The Bourne Conspiracy nous a fait tourner la tête. Jeu d'action à la troisième personne avec une réalisation digne des meilleurs films d'action U.S., le titre a réellement provoqué un gros « buzz » sur le Salon. Sans oublier Prototype, sorte de GTA mettant en scène une sorte de mutant transformant New York en champ de bataille, développé par Radical, probablement soucieux de faire oublier leur très mauvais Scarface et qui est, lui, bel et bien confirmé sur PC. Là aussi, nous ne manquerons pas de vous en reparler plus en détail dès le prochain numéro.

Du MMO et des Belges

Comme d'habitude, sur PC, c'était surtout le MMO qui tenait le haut du pavé, notamment avec Warhammer Online mais aussi le très attendu Aion. Sans oublier Black Prophecy, sorte de Wing Commander online, présenté chez 10tacle, focalisé sur le combat spatial, aux antipodes d'EVE Online. Sega pour sa part annonçait la mise en chantier d'Empire : Total War, déclinaison napoléonienne du célèbre RTS de Creative Assembly. Mais aucune présentation officielle n'est venue étayer cette annonce. Sinon, en vrac,
nous avons aussi eu l'occasion d'assister à une première démonstration « in game » de Far Cry 2, qui nous a rassurés sur la capacité d'Ubisoft à prendre la relève de Crytek. Et je m'en voudrais de ne pas parler de Totems, projet ambitieux des développeurs de 10tacle Belgium (regroupant des anciens d'Appeal qui nous avaient gratifiés de l'excellent Outcast), sorte de Tomb Raider visuellement très impressionnant. Aucune annonce tonitruante mais pas encore de quoi troquer votre PC contre une 360 non plus. Rendez-vous le mois prochain pour un dossier complet sur tous les jeux qu'on a pu voir. Et les mauvaises bières qu'on a pu boire.



Prototype

FANTASY WARS

Vous pensez être un expert de la stratégie ?
Relevez le défi Fantasy Wars !

Rendez-vous sur www.fantasywars-thegame.com, téléchargez gratuitement la démo et inscrivez-vous au grand tournoi Fantasy Wars qui aura lieu au Salon du Jeu les 12, 13 et 14 octobre 2007 à Paris


Des batailles épiques : jusqu'à 500 unités affichées à l'écran !


Un système de Zoom Avant/Arrière unique pour alterner entre une vue globale et vue détaillée du champ de bataille.


Un mix inédit de stratégie tour par tour, wargame et RPG


Le terrain comme élément déterminant de votre stratégie : utilisez forêts, plaines et collines... comme stratégie d'attaque ou de défense !

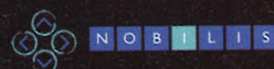

Evolution personnalisable de toutes vos unités







fantasywars-thegame.com
www.salondujeu.fr





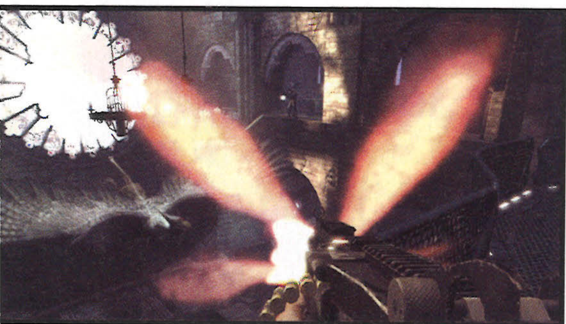
GAMECOCK
LA REVANCHE DE GOD GAMES

PAR TUTTLE

Pour rebooster la créativité du gaming, il y a plusieurs solutions. Signer un pacte avec un diable d'éditeur corpo en espérant qu'il ne pourrisse pas trop votre jeu à l'arrivée. Manger dans les poubelles, en oubliant les voies de distribution classique. Ou faire appel à l'agence tous risques du jeu vidéo, à savoir les anciens de chez God Games. Ils en veulent, ils s'habillent en costume de poulet et vous les aimez déjà. En lice sur le ring, voici Gamecock.



Legendary : The Box...





... encore un jeu marqué par le trauma Ground Zero.

Comme tout le monde a l'air vachement impressionné par cette entrée en matière, on va prendre un peu de temps pour leur cirer les pompes. Euh, je veux dire, aborder d'un œil critique et lucide le prévisionnel de sortie de ce nouvel éditeur. Alors au programme, il y a Fury... mais Cyd en a déjà parlé le numéro précédent... Hail The Chimp mais ce n'est pas un jeu PC... Legendary, Section 8, Insecticide et Dungeon Hero, mais j'ai une flemme aiguë. Ah, ça ne compte pas ? Bon alors, je suppose qu'il va vraiment falloir commencer à taffer. Dure la vie.

THE MAGIC BOX

Un mouton, ça sert à quoi ? À faire des pulls. Et un bélier ? À faire des pulls et à enfoncer des portes. Je ne sais pas si Legendary : The Box servira à tricoter des portes, mais à enfoncer des pulls, ça oui. Ou l'inverse. Bref, voici le fer de lance de Gamecock. Vu que le jeu est développé par les papas de Turning Point, ça devrait leur donner du crédit avec fort taux d'intérêt. Legendary sera un FPS « pop-corn », avec des explosions dans tous les sens et des bâtiments qui s'effondrent au long des niveaux parcourus. Le gameplay sera sans doute classique, l'armement aussi, ce qui devrait produire un contraste intéressant avec la thématique. Legendary, c'est en effet le retour de la mythologie grecque en plein New York, tout ça à cause d'un pauvre voleur à l'étalage ayant la mauvaise idée d'ouvrir la fameuse boîte à lose. Il s'agira d'évoluer dans cette joyeuse ménagerie, au milieu des griffons, des manticores, des loups-garous et des perroquets à crête jaune. Un sacré foutoir, avec des poils, des plumes et beaucoup de fientes de pigeons. Il faudra cependant vérifier si le New York de Legendary et celui de Tuning Point ne sont pas trop ressemblants. Ce serait dommage d'avoir un copier/coller avec un background si sympathique. Inauguration du zoo : printemps 2008.

POLYCARBURE DE MÉTHANE

L'autre grosse machine de guerre Gamecock sera aussi un FPS et s'intitulera Section 8. Grosse surprise, le titre est développé par Timegate, les mecs derrière F.E.A.R. Extraction Point. Rien de moins. Cette fois-ci, il s'agira de science-fiction pure et dure, dans le registre intense, tactique et bourrin. Plus précisément, on incarnera un membre d'une section d'élite consacrée aux interventions en milieu hostile sur différentes planètes. On n'a encore rien vu tourner, le jeu n'est prévu que pour 2009 mais matez les artworks, ils sentent bon le polycarbure de méthane.

STOP !

Je vous arrête avant que vous n'ayez commencé. Non, Dungeon Hero n'est pas un clone de Dungeon Keeper, même s'il hérite de la même ambiance. Oui, ça se passe dans des donjons. Non, les créatures qu'on y rencontre n'ont rien de charmant : des trolls, des gobelins et peut-être même la grand-mère de Cyd. Oui, ce sera multijoueur.






Dans Dungeon Hero, on peut faire plein de choses sales.

Non, il ne s'agira pas de construire son antre. Oui, ce sera de l'action-RPG avec un scénar, des combats et du marchandage. Non, on ne sait pas grand-chose sur le moteur HD. Oui, j'ai fini d'en parler.

UN JEU À VOUS FOUTRE LE CAFARD

Laid comme un pou mais très prometteur, Insecticide est l'autre gros titre sur lequel il faudra compter. Ce sera d'ailleurs le premier jeu Gamecock (sortie prévue en 2007) et si j'avais été plus organisé, je l'aurais mis en tête d'article. Mais bon, là j'ai la flemme et ce n'est certainement pas Crackpot Entertainment qui y trouvera à redire, vu les tendances anars d'une bonne partie de l'équipe. Ces gars viennent d'un peu partout. Ils ont mis la main à la pâte sur des titres comme Day of The Tentacle, Sam and Max, Grim Fandango, Monkey Island ou Jedi Knight II. Quant à Insecticide, il a une gueule à vivre dans les fonds d'articles et à se nourrir des restes de pages. Dans ce jeu d'action/aventure, on évolue en effet dans une cité cradingue où les insectes sont devenus la race dominante. L'histoire commence à la suite d'une série de meurtres non élucidés. Récolte d'indices, interrogatoire de suspects, chantage, extorsion d'informations, tous les moyens seront bons pour trouver l'identité du criminel. S'agira-t-il d'une veuve noire ? Si j'ai fait mouche, j'aurais tout spoilé sans le savoir, mais bon, à mon avis, c'est pas une araignée, ce serait vraiment une trop grosse ficelle. À savoir qu'Insecticide sera jouable en multi (ne me demandez pas comment), qu'on pourra créer ses propres armes organiques en utilisant du pollen radioactif et que, si vous n'aviez pas encore compris, l'aventure rappellera à certains les meilleurs moments de Disckworld Noir.



LE « COCKOTIER » À IDÉES

La première fois que j'ai vu ces mecs, déguisés en poulet à rouler des pelles à des meufs sous les cocotiers, j'ai eu un flash. Quand j'ai appris que c'était les anciens de God Games (avant la vente de Max Payne à Take Two), mon sang n'a fait qu'un tour et je suis allé voir Styx pour le supplier de me donner carte blanche. Vu les trouvailles sur lesquelles je suis tombé, je peux vous dire une chose : on va pas les lâcher dans les mois qui suivent.

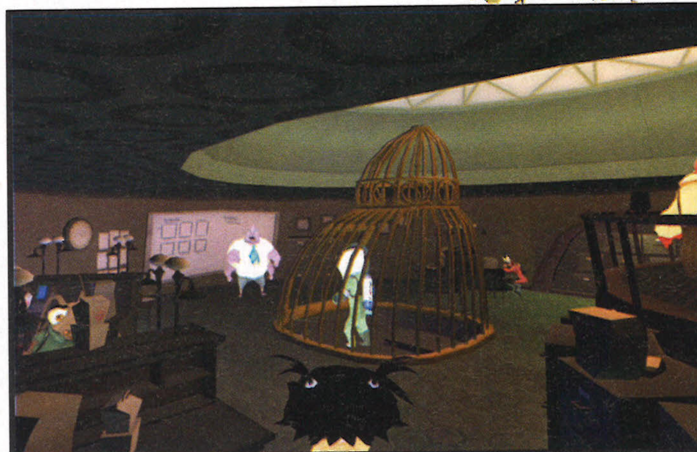
Les quatre personnages principaux d'Insecticide : Chrys, Roach, Hex et Grubbs.



SECRET GOTHAM PROJECT



Comme on ne sait pratiquement rien dessus, je n'allais pas pondre un paragraphe entier. Mais il me semble que ça vaut la peine de préciser que cet autre projet Gamecock est réalisé par Croteam. Ceux qui ont fait Serious Sam. Il sera réalisé sous Serious Engine 3.


Un des premiers screens d'Insecticide sur PC .

En descendant de l'avion qui me ramenait à Paris, j'étais totalement impassible. Même le fait de savoir que Vincent Lagaf' n'était pas passé loin de se faire immoler par le feu ne parvenait pas à dévier le fil de mes pensées. Deux jours plus tôt, je pénétrais dans les bâtiments du 50 speen street, à une pelletée de kilomètres de Boston.

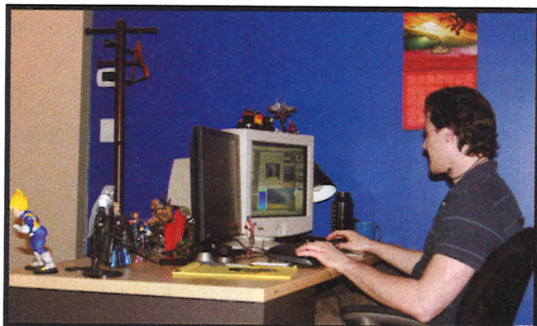


Forcément, après un bon coup d'airstrike, le coucher de soleil fait nettement moins « carte postale ».

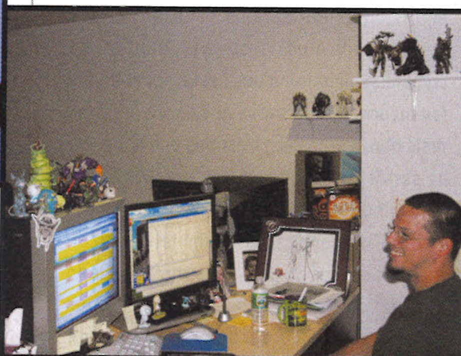
Eh non, le prochain Sim City ne sera pas Sim City 5, mais Sim City Societies. En changeant de développeur, la franchise abandonnée par Will Wright change de gameplay. La nouvelle approche est rafraîchissante à souhait, reste à savoir si les fans accrocheront.

par Savonfou

Sim City Societies



Pour se rassurer, l'équipe graphique de SCS s'est littéralement barricadée d'action figurines.

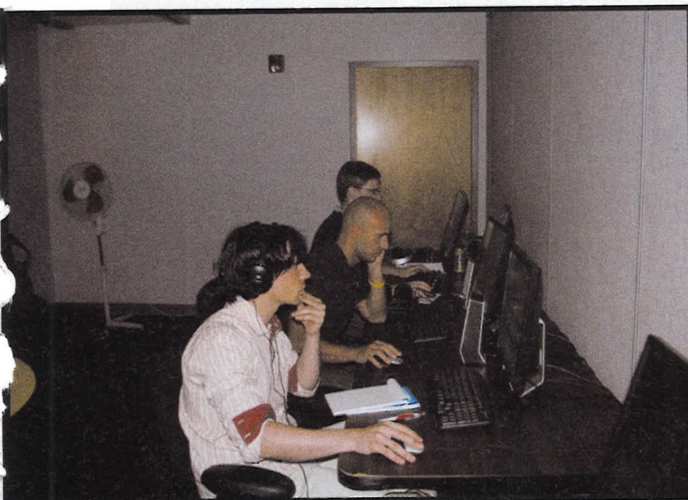


Après une première partie de journée à base de visite des studios et de discussions autour du jeu, un bon gros tacos fut nécessaire pour nous préparer à élaborer nos premiers projets immobiliers. Allez hop ! Première partie lancée, j'ai besoin d'énergie, je construis donc ma première centrale électrique, et là, stupeur ! Pas moyen d'installer des lignes électriques, pas plus que le réseau hydraulique. Et où sont passés les conseillers ? « Sim City 4 était vraiment trop compliqué, et pas assez intuitif, nous explique Jeff Fiske, chef de l'équipe graphique, il y a quelques années, il était normal de passer une heure à apprendre à jouer à un jeu. Désormais, en vingt minutes la prise en main doit être faite ». De ce côté-là, les développeurs made in Massachusetts ont gagné leur pari. En moins d'une demi-heure, j'ai déjà réussi à bâtir une chouette ville de taille moyenne et d'inspiration furieusement soviétique. D'un autre côté, la voilure de l'aspect « simulation urbaine » a été considérablement réduite, un prêté pour un rendu, on n'a plus le choix qu'entre deux types de routes, on ne gère plus le sous-sol, et on n'a pas non plus à dicter la politique de la ville en émettant des décrets. Les aspects les plus pointus de la simulation ont donc été sacrifiés au



Par cette image, vous pouvez à la fois admirer la nouvelle interface et mon goût prononcé pour l'ordre et la discipline. Deux infos en une seule photo, mon professionnalisme ne connaît pas de limites !!!




La pièce de test où nous avons été laissés face à face avec la chose.

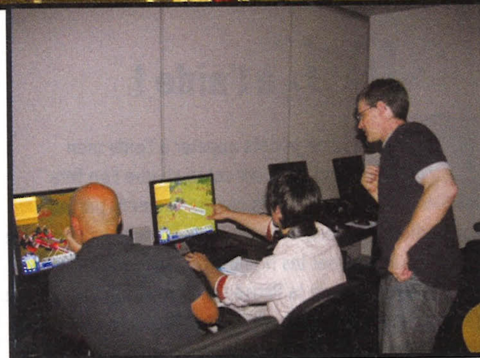

Certains bâtiments ont des pouvoirs spéciaux, contre beaucoup d'argent, l'école de clown lâchera dans les rues une nuée de mimes qui égayeront vos anniversaires, mariages, noces d'argent, Bar Mitzvah ou Id al-Fitr.



profit d'une prise en main plus immédiate. Les bâtiments n'évoluent plus au fil du temps une fois construits, ce qui n'est pas trop grave car la grosse rupture dans le gameplay, c'est que dans ce jeu, on ne gère plus une ville, mais une société. « Ne serait-ce donc pas là l'origine du nouveau nom, commissaire Cabrol ? Bon sang mais c'est bien sûr, commissaire Bourrel ! » Le but du jeu sera d'analyser les humeurs et les besoins des Sims qui parcourent vos rues, un peu à la façon d'un Zoo Tycoon, et d'y répondre.
Ce recentrement du gameplay sur l'homme et non plus sur la pierre (mon Dieu, comme c'est bien dit) nécessitait bien une refonte entière du système de jeu.

Énergie sociale, tu perds ton sang-froid

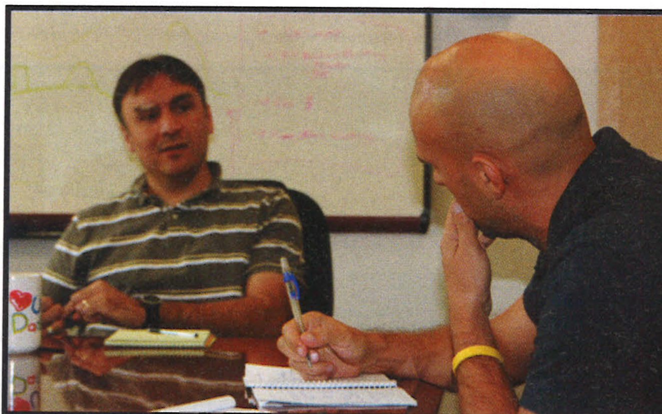
À la poubelle donc, les vieilles jauges RCI qui nous permettaient d'équilibrer commerces, habitations et industries, désormais il faudra compter avec les « énergies sociales », au nombre de six (créativité, prospérité, productivité, autorité, spiritualité et savoir). Certains bâtiments fournissent ces énergies, d'autres en consomment, certains font les deux, mais au final presque tous fournissent soit un habitat, soit du travail à vos Sims, et il faudra veiller à garder l'assiette entre les deux.
SCS propose 350 bâtiments différents répartis en sept catégories : normal town, fun town, small town, romantitic, industrious, cyberpunk et authoritharian, plus une huitième catégorie sur laquelle les développeurs appliquent la loi de l'omerta avec la plus scrupuleuse rigueur. Les catégories se définissent par le type d'énergie sociale qui en sera au cœur. Si vous optez pour l'une ou l'autre, des objectifs apparaîtront qui, une fois atteints, débloqueront des bonus. Si plusieurs types de bâtiments se côtoient dans votre cité, les objectifs se superposeront. C'est compliqué ? Plus à expliquer qu'à comprendre ; en fait, le joujou est bien intuitif. Plus ma ville grandit, plus elle va accueillir d'habitants, les Sims





Genre : Simulation d'hôtels de ville **Éditeur :** Electronic Arts **Développeur :** Titled Mill/États-Unis **Sortie prévue :** Octobre 2007

Monsieur Béatrice est un vétéran du jeu de gestion, mais avec SCS, il a cherché à tirer un trait sur les ficelles habituelles du genre.



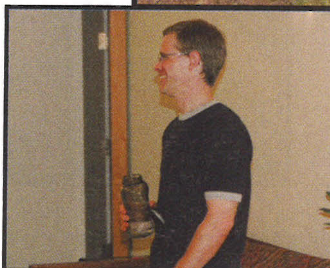


vivent leur petite vie dans l'environnement qu'on leur construit, ils habiteront à un point A, iront travailler au point B, déposeront leurs enfants à l'école située au point C, et verront leur humeur évoluer en fonction des loisirs et des équipements mis à leur disposition, de la présence de voyous de propagandistes, ou encore d'artistes dans la rue.

Jeff, à l'aide !

C'est là que je dois appeler à l'aide mon chaperon Jeff, car selon ce que l'on fera dans la ville, des comportements parfois contradictoires vont émerger. On se fendra par exemple la gueule à regarder les hommes en noir qui travaillent pour le ministère de la Pensée tabasser les jongleurs de l'école de clowns située quelques blocs plus loin avant de les mettre au centre de détention pour un bon petit lavage de cerveau.
De même, si l'on place un bar sur le chemin emprunté quotidiennement par de fringants travailleurs, ils boiront le soir, ce qui leur fera oublier leur mauvaise humeur, mais vous courrez le risque de les voir se mettre une mine, et le lendemain arriver à la rédaction ivres et en retard pour filer des reportages à n'importe qui. Finalement, après une journée à mettre les mains dans le ventre de la bête, on comprend que ce n'est pas vraiment un simulateur de construction urbaine, mais un laboratoire social sans grands points communs avec les anciens Sim City.
Normalement, à ce stade de la lecture, vous devriez avoir compris que Tilted Mill compte remettre les compteurs à zéro. Histoire d'enfoncer le clou, on vous laisse en compagnie de Chris Beatrice et Jeff Fiske qui se feront le plaisir de vous expliquer la raison de cette inversion de vapeur.





Difficile de photographier Jeff Fiske sans le prendre en train de sourire, personnellement j'ai renoncé.

Quoi que puisse dire Chris sur l'importance du gameplay sur le graphisme, ça m'a l'air bien parti.





Entrevue avec le successeur de Will Wright

Chris Beatrice



Les city builder, il connaît un peu, c'est à lui que l'on doit le développement de Ceasar III et IV. Comme le père Wright étant un peu trop occupé par Spore, c'est à monsieur Beatrice (oui moi aussi ça me fait rire dit comme ça) qu'EA Games a confié la réalisation du nouveau Sim City. J'ai pu le coincer une petite demi-heure pendant la visite des locaux.

JOYSTICK : COMMENT SE SENT-ON QUAND ON HÉRITE DE LA SUITE D'UNE FRANCHISE AUSSI HONORABLE ET ATTENDUE QUE SIM CITY ?
Beatrice : Difficile de parler du moment précis où ça s'est décidé, les négociations ont duré assez longtemps en fait mais globalement, c'est vrai qu'il y a une certaine pression sur nos épaules. EA est venu nous voir avec la ferme intention de vouloir contrôler LEUR licence, mais de notre côté, on ne voulait pas d'un Sim City 4 bis. On voulait améliorer l'accessibilité, et faire quelque chose de vraiment différent. Ça n'a pas été facile, mais vous savez, j'ai 35 jeux derrière moi, ça me donne suffisamment d'assise dans la discussion.

IL Y A BEAUCOUP DE FANS DE LA SÉRIE DANS VOS RANGS ?
Tout le monde ici est fan de Sim City, avec des profils variés. Certains se sont arrêtés à Sim City 3000, d'autres n'ont commencé qu'après, mais de toute façon, on s'est efforcé de taire le fan qui nous habite car on a cherché à s'approprier ce nouveau titre. Qu'est-ce que les joueurs vont aimer ? Est-ce qu'ils vont y arriver ? Quand on travaille sur un jeu destiné à des millions de personnes, on pense plutôt de cette manière, et on oublie un peu sa propre expérience de joueur. Nous ne voulons pas faire un jeu auquel nous voudrions jouer, nous voulons que tout le monde à l'extérieur de ce studio ait envie d'y jouer.

CES DERNIÈRES ANNÉES, LES ÉTATS-UNIS ONT CONNU LEUR LOT DE CATASTROPHES URBAINES (11-SEPTEMBRE, KATRINA), ÇA VOUS A INFLUENCÉ SUR VOTRE TRAVAIL ?
Le 11-Septembre et Katrina ne nous ont pas vraiment influencés, par contre on a accordé une place très importante aux problèmes de l'énergie et de la pollution. On a mis le paquet sur la possibilité de concevoir une ville propre et sur les conséquences des choix anti-écologiques du joueur. Il peut ainsi se retrouver confronté aux effets du réchauffement climatique, ou à l'explosion des prix du pétrole. A contrario, un joueur plus écolo pourra gagner de l'argent grâce à un système de bourse du carbone inspiré par celle mise en place après les accords de Kyoto. C'est notre façon à nous de militer.



Jeff Fiske

L'art de la méthode



Tout au long de la journée, Jeff a été notre maître de cérémonie, visiblement très fier de l'orientation que prend Sim City Societies.

LE GAMEPLAY DE SIM CITY SOCIETIES N'A QUASIMENT RIEN À VOIR AVEC CELUI DES PRÉCÉDENTS SIM CITY, QU'EST-CE QUI VOUS A PRIS ?
On a dérivé tout doucement depuis le concept original. En fait, tout est parti d'une série de questionnements qui nous sont venus au fil des réunions. Dans une vraie ville, il n'y a pas de dieu-joueur qui place les bâtiments, on s'est demandé alors ce qui pouvait expliquer qu'il y ait plus de postes de police à Los Angeles qu'à San Jose ? Ce sont les sociétés qui sont à l'origine de ces villes. On a fini par se dire que pour modeler vraiment une ville, il faut agir sur sa société, c'est ce que Sim City Societies propose de faire au joueur.

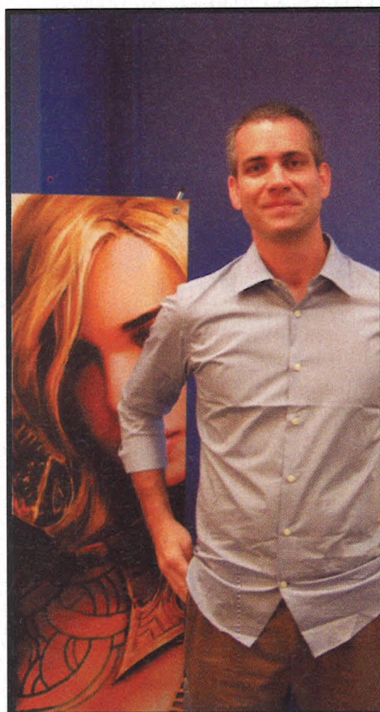
QUELLE EST VOTRE MÉTHODE DE TRAVAIL ? VOUS AVEZ DES INFLUENCES PARTICULIÈRES ?
Dans le cas de Sim City Societies, on se réunit régulièrement, et chacun y va de sa petite blague ou de sa petite idée. L'un a eu la trouvaille de la mégachurch avec son Sim télé évangéliste qui devient l'homme le mieux payé de votre ville, l'autre s'est dit qu'on pouvait construire un bâtiment asile où l'on peut laver le cerveau des citoyens mécontents. Après, c'est sûr que c'est du boulot pour concilier toutes les idées sans déséquilibrer le jeu. En ce qui concerne les influences, chacun apporte son vécu derrière lui, mais on essaye de ne pas se laisser dominer par ce qui existe déjà.

QUEL RÔLE SOUHAITEZ-VOUS DONNER AUX SIMS ? EST-CE QU'ILS SERONT UN MINIMUM MAÎTRES DE LEUR VILLE ?
Absolument pas ! Les Sims sont comme des éponges, ils ont le destin que le joueur leur accorde. Leur seul vrai « pouvoir », c'est d'être tellement malheureux ou en colère qu'ils finissent par quitter la ville un jour.

PEUT-ON TOUJOURS MALTRAITER SA VILLE ?
Toujours, vous aurez le choix entre des tempêtes meurtrières, des pluies de météorites, des tremblements de terre que vous pourrez infliger à votre ville par un simple click. Il y a aussi les catastrophes qui se produiront si on ne respecte pas l'environnement, comme les vagues de chaleurs, ou bien les épidémies. Nous sommes encore en discussion pour ajouter de nouvelles calamités, on a plein d'idées en la matière.



Pour Guild Wars, nous avions le souhait de créer une communauté unifiée... et n'y sommes pas parvenus. Laissez-moi prendre un exemple précis. D'un côté, les joueurs PvP ne veulent pas être limités en armes ou en armures. Et de l'autre côté, les joueurs orientés roleplay ne veulent pas avoir accès immédiatement à tout, ce serait dépourvu de sens. Dans Guild Wars 2, nous ferons donc ceci : il y aura du pur hardcore PvP, où les joueurs auront accès à tout immédiatement ; il y aura du pur PvE, où il sera possible d'évoluer progressivement. Et il y aura quelque chose d'intermédiaire, que nous appelons actuellement casual PvP. » Ça, c'est Jeff Strain qui le dit. Le mec en photo, juste à droite. En clair, ça veut dire que l'enjeu n° 1 pour NCsoft est de résorber le split de communauté. La survie des pandas en dépend. La mauvaise foi de Fask en dépend. Et accessoirement, le succès de GW2. Un GW2 qui devrait s'avérer assez conservateur en définitive : contrairement à ce qui avait été annoncé, les instances ne devraient pas disparaître tant que ça. En revanche, chaque quête annexe sera désormais associée à une guilde, la résoudre vous donnera des points de réputation qui vous permettront d'évoluer. Bref, le système de Nightfall, mais systématisé. Il y aura aussi des événements PvE regroupant plusieurs centaines de joueurs, genre chasse au dragon ou prise de fort.







Rentrée des classes chez NCsoft

L'agenda NCsoft, c'est pas que la fermeture d'Auto Assault. Enfin, c'est pas que ça. Et quand vous êtes invité à Brighton pour serrer la pince à Richard Garriott et Jeff Strain, bizarrement vous évitez d'apporter un bouquet de chrysanthèmes. Donc on va essayer de parler de choses plus positives, comme la sortie de GW : EN et la barbe bien taillée de Richard Garriott.

Par Tuttle



Rata Sum, la capitale des Asuras







Vous le savez depuis le numéro d'avril, GW2 va proposer son lot de nouveaux territoires. La bonne nouvelle, c'est qu'il ne faudra pas attendre la sortie de celui-ci pour les découvrir. GW : EN, qui devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes, permettra notamment de parcourir la Côte Ternie. C'est dans cette région que squattent les Asuras, une race de Mogwaïs intellos chassés des Profondeurs par les Destructeurs. La capitale de ces charmantes bestioles se nomme Rata Sum. On y trouve un sacré lot de savants plus ou moins éclairés, comme Mamp le philosophe ; des forges, beaucoup de forges, vu que les Asuras aiment créer des prototypes et des golems ; et des spécialistes du Polymock, une sorte de Pokemon local ou de combat de coqs, avec des créatures dotées de différents sortilèges (Devotion Kiss, Meteor ou Immolate Lightning, etc.). Le polymock ne sera d'ailleurs pas le seul minijeu proposé. Il y aura des combats de boxe auxquels on pourra participer en allant chez les Nains. On pourra aussi combattre en arène, où l'on retrouvera les héros des premiers GW, avec la possibilité de convertir quelques gonzes à sa cause et les utiliser plus tard. Il y aura aussi des donjons solo, comme l'Arachni's Haut, avec l'emplacement du boss et des objectifs indiqués dès le début. Bref, cet add-on a visiblement été pensé pour changer en douceur nos habitudes de jeu. Rendez-vous dans un mois pour savoir s'il le fait dans le sens du poil.



TR contiendra de messages subliminaux pour vous convaincre de la beauté du moteur graphique. Enfin, c'est juste une rumeur hein.



Un petit côté Fallout 3 dans les illustrations qui présentent les pouvoirs, vous ne trouvez pas ?

Interview de Richard Garriott

Tabula Rasa, ça fait très Ground Zero. Pub pour les shampoings anticalvitie. Ou campagne pour le rétablissement des langues mortes au lycée. Il me fallait une réponse. Ça tombait bien, un certain Richard en avait plein le baluchon.

Joystick : Par son seul titre, Tabula Rasa a de quoi susciter bon nombre de questionnements. En nommant votre nouvel MMO ainsi, vouliez-vous signifier que ce projet serait en rupture avec Ultima Online ?

Richard Gariott : Il y a en fait deux raisons à cela. Nous avons travaillé pendant 25 ans sur Ultima Online et la première chose que nous voulions faire, c'était de repartir de zéro et surtout, ne pas faire de l'héroïc fantasy.
La seconde raison, c'est que nous sentions la nécessité d'apporter de la nouveauté dans le MMO. Il nous semblait que tous les MMO développés depuis les dix dernières années se ressemblaient, en dépit des réels progrès effectués sur le plan technique. Les graphismes étaient plus fins, plus détaillés, mais les mécanismes de jeux se ressemblaient tous. C'est cela que nous allons changer.

Il est étrange de vous voir opter pour un univers de science-fiction, à une époque où l'héroïc fantasy semble plus populaire que jamais. Comment justifiez-vous ce choix ?

Vous savez, pendant de nombreuses années, la situation était exactement inverse. Au moment d'Ultima Online, l'avis des gens du marketing était que personne ne pouvait s'intéresser à de l'héroïc fantasy, qu'il fallait quelque chose de plus contemporain. Mais je pense que ce n'est pas le genre qui fait la grandeur d'un jeu, si vous suivez ma logique. Par ailleurs, le tout premier Ultima avait aussi des vaisseaux et des voyages dans l'espace. La raison pour laquelle l'héroïc fantasy a pris l'ascendant tient seulement aux contraintes technologiques de l'époque.

Pourquoi était-il important d'assigner un malus aux joueurs morts en combat ?

On s'est rendu compte que les joueurs se servaient de la mort comme d'un moyen de téléportation. Nous avons donc introduit cette pénalité. Cela dit, à ce stade, celle-ci est trop élevée. E il y a quelques mois, elle était trop basse. Nous allons donc procéder à un travail de rééquilibrage.

Si TR remporte un certain succès, ajouterez-vous des véhicules ?

Absolument. En fait, les véhicules sont en haut de notre liste de priorité.

Quelle idée directrice a déterminé la ligne graphique de TR ?

Lorsque vous développez un univers futuriste, il est très facile de tomber dans deux pièges. Vous pouvez créer un univers générique facilement reconnaissable, ou un univers unique où rien n'est reconnaissable. Notre idée première tendait plutôt dans cette direction, mais nous nous sommes aperçus que ce n'était pas ce que nous recherchions. On est donc reparti de l'humanité d'aujourd'hui, pour imaginer ce qu'elle donnerait dix ans plus tard. Nous avons alors introduit la race alien appelée Eloh, plus comme source d'influence pour le style artistique que comme fondation.





Bon d'accord, on dirait plus une équipière de fast-food qu'une vraie babe, mais vous savez ce qu'on dit : faute de grives, on mange des merles.

En attendant les secours, je me suis reconverti dans la récup' d'objets trouvés. Sur mon canard gonflable, j'écume les stands du Salon, essayant de rafler les merveilles de technologie présentées à l'occasion avant que l'eau ne fasse son ouvrage. Il y a par exemple cette combinaison Animazoo qu'utilisent certains employés de Linden Labs et Rockstar, pour leurs soirées latex et accessoirement pour la motion capture. Le gadget coûte 47 000 euros – une bagatelle – et pour avoir l'air vachement intelligent, je vais même vous préciser qu'il est équipé de 19 senseurs gyroscopiques, qu'il peut être utilisé en extérieur jusqu'à 300 mètres du boîtier-source et qu'il est compatible avec la plupart des logiciels de Game Design et modélisation, comme Virtools, 3Ds Max ou Maya. On peut même s'en servir sur des animaux, comme des daims ou des peluches motorisées, c'est vous dire si c'est hype.

Brighton sous les eaux

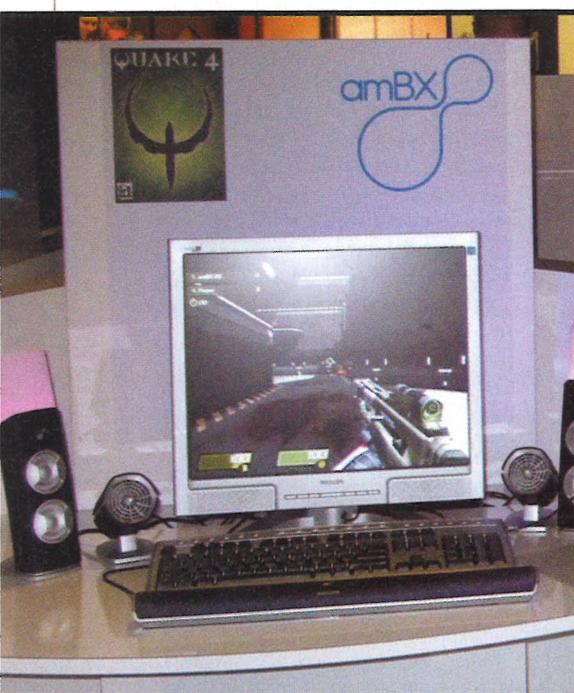
Cher lecteur, chère rédac, je vous écris ce mail en direct de la Develop Conference de Brighton, au cas où je ne reviendrais pas vivant. La ville a été envahie par les flots, comme tout le reste de l'Angleterre. Oui, c'est un véritable désastre. Je ne sais même pas si Piotr Molynux a pu s'en sortir. Un vrai drame !

par Tuttle

Ces développeurs, tous des grosses feignasses

Un clavier PC transformé en rame, je pagaie maintenant en direction du stand de Scaleform. Voyons voir ce qu'ils proposent. GFX ? Logiciel de création d'interface ? Kezako tout ça ? En plus, il paraît que l'interface de Mass Effects et Crysis ont toutes deux été réalisées avec ce middleware. Moi qui croyais que les développeurs concevaient leurs propres outils ! À part les moteurs graphiques. Et les logiciels de compo pour la bande-son. Et les moteurs physiques. Hum, finalement, c'est pas si surprenant.

Le fameux amBX, dont l'effet gyrophare est utilisé par la police de Dijon pour lutter contre le crime.

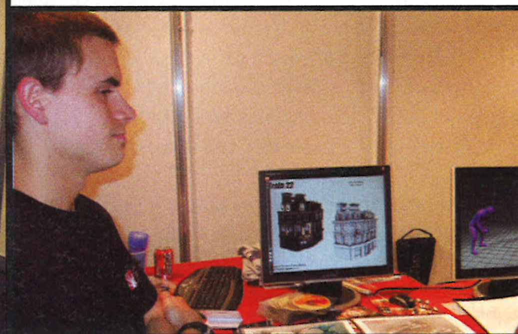


Un ventilateur dans le c...

Le crépuscule tombe sur Brighton et l'hélicoptère de secours n'est toujours pas arrivé. Avant que les requins ne viennent me dévorer, je lègue à la postérité un item qui malheureusement, ne doit pas être waterproof. Ça s'appelle l'amBX, c'est signé Philips et c'est sans doute l'objet le plus inutile de ce Salon. Sûr que Styx en serait fan au premier coup d'œil : deux ventilateurs, un gyrophare, une barre vibrante, ça ne ressemble à rien, c'est compatible avec trois pauvres jeux comme Quake 4 ou Defcon (pas les pires cela dit) et c'est censé favoriser l'immersion, genre vous avancez, un ventilateur vous souffle dans la gueule, vous reculez, ça vous souffle dans le... non toujours dans la gueule en fait. Voilà, je vais m'arrêter là. J'aurais pu vous parler de deux trois autres outils de dév, comme la SpheroCam ou le système WWISE utilisé pour Shadowrun et Grandia Online, ou vous expliquer pourquoi je n'ai pas réussi à mettre la main sur Charles Cecil. Mais il aurait fallu que je continue à filer la métaphore et là, je commence à ne plus trop y croire. En plus, l'eau de la baignoire de l'hôtel commence à refroidir, on va donc s'arrêter là.



Un logiciel d'I.A. Ne me demandez pas comment ça fonctionne, le mec censé le présenter avait déserté.



MILLA JOVOVICH

SAMUEL HADIDA
présente

RESIDENT EVIL: EXTINCTION

WELCOME TO Fantastic LAS VEGAS NEVADA

AU CINEMA
LE 3 OCTOBRE



METROPOLITAN FILMEXPORT

www.re3.fr

IMPACT PICTURES

Constantin Film



COMME DIT L'ADAGE : MIEUX VAUT UN JEU TOP QUE VINGT TOUT POURRIS. MÊME SI TOUT LE MONDE PRÉFÉRERAIT L'INVERSE, CE MOIS-CI, IL FAUT SE CONTENTER D'UN SEUL HIT : BIOSHOCK, DANS LE RÔLE DU JEU QUI SAUVE LE MONDE ET L'ÂME DE FASKIL. MAIS ALORS, QUID DE STRANGLEHOLD ET MOH AIRBORN ME DIREZ-VOUS ? EH BIEN C'EST SIMPLE : ILS SONT EN QUEUE DE CORTÈGE, À PORTER LES BAGAGES. CE QUI NE LES EMPÊCHE PAS D'ÊTRE DE BONS JEUX CELA DIT. MAIS VU TOUT LE BATTAGE FAIT AUTOUR, ON S'ATTENDAIT À QUELQUE CHOSE D'UN POIL PLUS MUSCLÉ.

Tuttle

MEGASTAR joystick

JEU DU MOIS

BioShock

Éditeur 2K Games
Développeur Irrational Games

Vous croyez tout savoir sur BioShock ? Eh bien vous avez tort. Pour l'occase, on a ressorti Faskil de la cave, où il vivait en symbiose avec le jeu de 2K depuis deux semaines. Plein d'idées bizarres avaient germé dans sa tête, il avait des captures d'écran collées sur la rétine et aussitôt libéré de ses chaînes, il s'est mis à proférer un flot de paroles sur les vertus du steampunk et l'art de poser une ambiance. BioShock, en long, en large, en travers et même dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ? Suivez le guide, c'est page 58.

Liberté d'expression

STYX

Joystick Worldwide tour, on continue : Californie et Allemagne au programme sur les dernières semaines. Encore 18 000 points de fidélité et je serai surclassé sur certaines compagnies aériennes ! Les avions, c'est sale, ça pue et ce n'est pas confortable mais que voulez-vous, l'amour du jeu demande quelques sacrifices… Z'avez de la chance que je vous aime.

Le jeu du moment
Jongler entre hôtels et avions
Le jeu attendu
Wrath of the Lich King

FASKIL

En ce moment, je vis dans un état de sérénité particulièrement exceptionnel. C'est simple, BioShock a comblé tous mes besoins. Je ne ressens plus la faim, la soif, la chaleur. Tout en moi n'est que sérénité, même l'idée de prendre l'avion ne parvient pas à entamer l'état de paix et de calme dans lequel je baigne (NDLR : écrit avant de partir pour Leipzig).

Le jeu du moment
BioShock
Le jeu attendu
Je n'attends plus rien. La vie m'a comblé.

YAVIN

Un coup d'œil à la fenêtre, à gauche, le ciel est gris, l'air malsain de celui qui s'apprête à déverser des trombes d'eau comme il le fait depuis trois jours. J'ai mal à la gorge, le nez bouché, les oreilles en vrac et j'ai envie de frapper tous ceux qui affirment qu'il n'y a plus de saisons. Je vous assure qu'il en reste au moins une. Ça s'appelle l'hiver.

Le jeu du moment
BioShock
Le jeu attendu
Race 07

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE

1) **BioShock**
2K Games/Irrational games
2) **S.T.A.L.K.E.R.**
GSC Gameworld/THQ
3) **Lost Planet**
Capcom/Nobilis



STRATÉGIE/GESTION

1) **WarCraft III + Frozen Throne + DotA**
Blizzard/Blizzard
2) **Command & Conquer 3**
EA/EA
3) **Warhammer 40 000 Dawn of War**
Relic/THQ



SPORT/SIMULATION

1) **Colin McRae DIRT**
Codemasters/Codemasters
2) **Pro Evolution Soccer 6**
KCEJ/Konami
3) **Virtua Tennis 3**
Sega/Sega



JEUX ONLINE

1) **World of WarCraft + Burning Crusade**
Blizzard/Vivendi Universal Games
2) **La Saga Guild Wars**
Arena Net/NCsoft
3) **EVE Online**
CCP/CCP



JEU DE RÔLE/AVENTURE

1) **Oblivion**
2k Games/Bethesda
2) **Two Worlds**
Zuxxez/Nobilis
3) **Neverwinter Nights 2**
Obsidian Entertainment/Atari





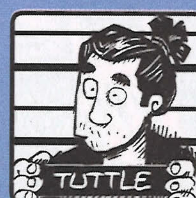
Giuseppe Arcimboldo est un artiste du XVIe siècle connu pour ses portraits élaborés à partir de fruits et légumes, et H.R Giger pour son fameux Alien. Tout ça pour dire que Till Nowak a créé une œuvre nommée Salad en hommage à ces deux artistes. Je vous laisse regarder en suivant ce lien www.framebox.de/creations/3d/salad/index.htm. Vous comprenez maintenant pourquoi j'ai peur des légumes.

Le jeu du moment
BioShock
Le jeu attendu
Un match de VT3 contre Sundin



La cheerleader de Heroes, Hayden Panettiere, fête ses dix-huit ans au moment où j'écris ces lignes. Dans sa vraie vie ! La jeune et innocente amie de Paris Hilton a désormais le droit d'acheter des cigarettes, ce qu'on lui déconseille formellement tant c'est mauvais pour la santé. Je suis sûr qu'elle trouvera d'autres activités pour s'occuper en attendant...

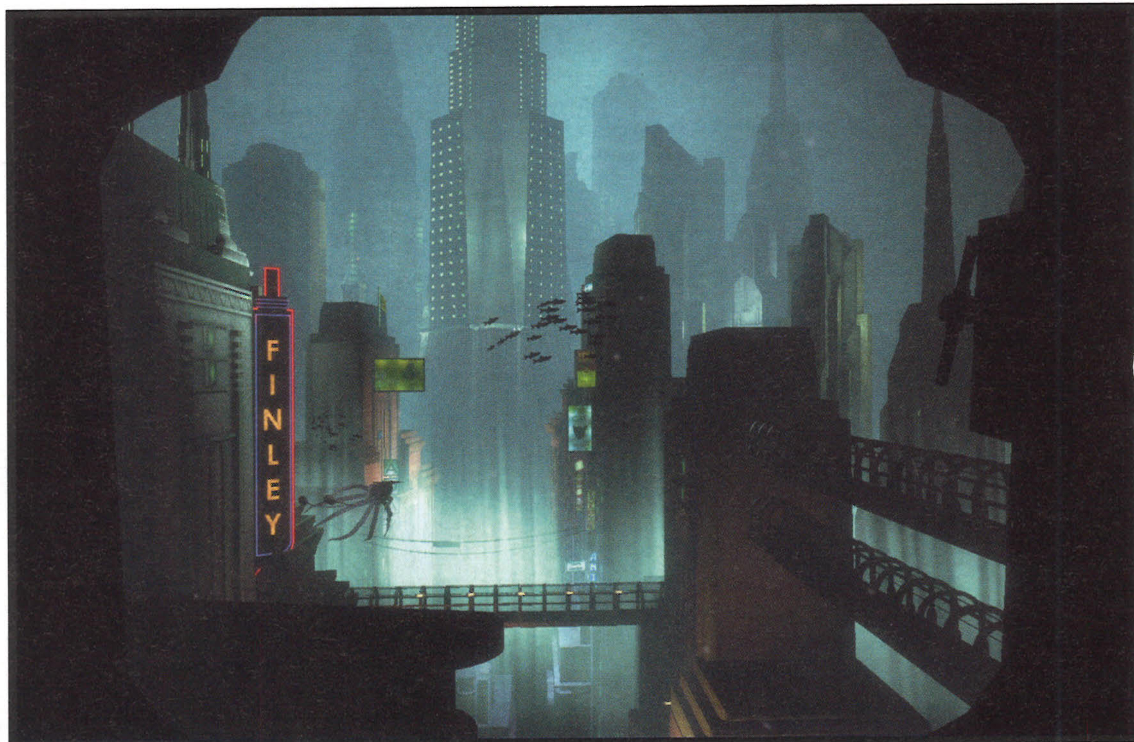
Le jeu du moment
Heroes Saison 2
Le jeu attendu
24 Saison 7



Je m'en doutais, mais là c'est confirmé : comme je suis le dernier dans le jeu des chaises musicales, je me retrouve avec le PC le plus pourri de la rédac et pas la moindre opportunité de cacher ce que je fais pendant mes heures de travail, avec le bureau de Styx juste dans mon rétroviseur. C'est décidé, demain, j'achète un paravent.

Le jeu du moment
FF12-J'ai-eu-ta-peau
Le jeu attendu
Jericho

À L'E3 2006, EN À PEINE VINGT MINUTES DE DÉMO, BIOSHOCK M'AVAIT SCOTCHÉ AVEC SON AMBIANCE PARTICULIÈRE ET SON GAMEPLAY TRÈS INSPIRÉ DE SYSTEM SHOCK, RÉFÉRENCE INCONTOURNABLE DU GENRE. AUJOURD'HUI, IL EST ENFIN L'HEURE DE VÉRIFIER SI LE TITRE TIENT TOUTES SES PROMESSES. ALORS, KIKI TOUT DUR OU PAS ?



Bienvenue à Rapture !



BioShock

PIED INTÉGRAL



Je pourrais faire mine d'entretenir le suspense, me fendre d'une longue introduction faisant progressivement monter le doute dans vos esprits... Mais à quoi bon ? Si vous n'êtes pas aveugle, vous avez dû jeter un œil sur la couv' du mag' en l'achetant et vous vous doutez bien qu'on ne va pas mettre en avant un titre tout pourri. Même pour rire. Qui plus est, si vous avez parcouru, que dis-je, dévoré la preview du mois dernier, le doute n'est pratiquement plus permis. Oui, ami lecteur, BioShock est un grand jeu. Énorme. Passionnant. De loin l'un des meilleurs FPS de toute l'histoire des jeux vidéo. Et je m'en vais vous conter pourquoi... Tout commence par un bête crash d'avion. Quelque chose qui, dans le cœur d'un « loser » comme moi, trouve une certaine résonnance. Après une introduction particulièrement courte, qui ne vous laisse même pas le temps de finir les lasagnes-frites que vous venez de faire réchauffer au micro-ondes, le jeu démarre. Comme ça, sans crier gare, en plein océan Pacifique, au beau milieu des débris et des flammes. « C'est Lost ? », me demande Yavin. Sombre crétin. Bon, avec tout ça, je patauge toujours dans l'eau, les flammes me narguent, il est temps de faire quelque chose. Il y a une sorte d'île pas loin, j'entame une petite brasse coulée et je m'y rends en ruminant. Lost, non mais sans déconner.


PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR 2K Games
DÉVELOPPEUR Irrational Games/Australie
TEXTE ET VOIX en français

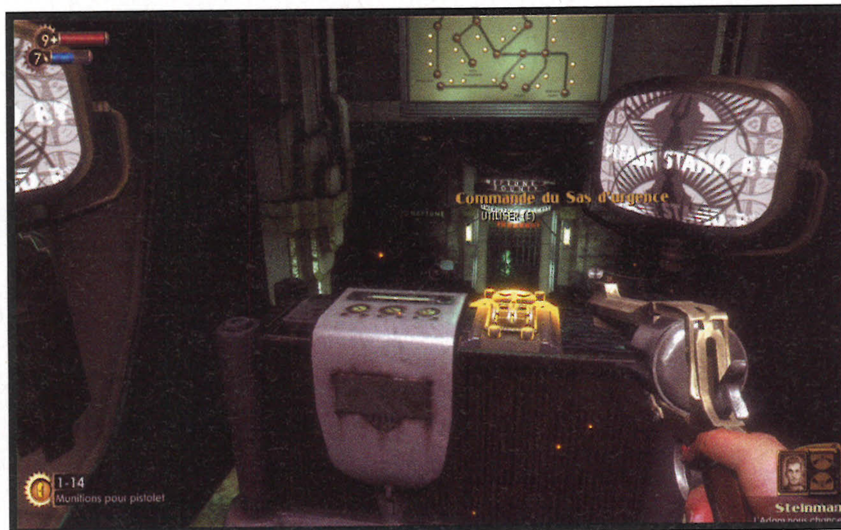

Si l'Adam est la substance qui vous permettra d'acquérir des modifications génétiques, c'est l'Eden qui s'occupera de recharger vos batteries. Logique.



Tout de suite dans le bain

En s'affranchissant d'un long préambule, BioShock plonge immédiatement le joueur dans le doute. Qui suis-je ? Cette fois-ci, pas de marine solitaire embauché pour nettoyer une base spatiale







Ouuuh, le Big Daddy est tout énervé. Il a beau braquer son flingue, le mutant en face de lui n'en a plus pour longtemps.



Dans les locaux d'un chirurgien esthétique… qui a un peu pété un câble.

infestée d'aliens pas beaux, pas de malheureux vacancier largué contre son gré sur une île où grouillent mercenaires et monstres… L'aventure commence sans qu'on sache véritablement ce qu'on fait là. Mais c'est justement la force du jeu : plus on progresse, plus l'histoire se dévoile et plus on se surprend à exulter derrière l'écran, la bouche ouverte, en lançant des « oh les enfoirés ! » joviaux à l'égard des développeurs. Histoire de ne pas vous ruiner le suspense, je me garderai bien de vous révéler l'intrigue. Je vous demanderai juste de me croire sur parole quand je vous dis qu'elle constitue, et de loin, l'un des meilleurs scénarios de jeu vidéo que j'ai pu avoir entre les mains ces dernières années. Rapture, ville sous-marine fondée par l'élite scientifique, artistique et industrielle de notre planète, abritait hier un rêve, aujourd'hui un cauchemar. Des créatures modifiées génétiquement hantent désormais les couloirs, y croisent de gigantesques « gardiens » vêtus de scaphandres, protecteurs de petites filles aux yeux baignés de lumière et qui semblent se nourrir de cadavres. Gloups.

Bon sang, mais que s'est-il passé ici ?

Ah non, ne me regardez pas comme ça, avec ces yeux de chien battu, je ne vous en dirai pas plus sur l'histoire. Ce dont je peux vous parler, par contre, c'est du gameplay. Et après tout, pour un FPS, c'est quand même le plus important, non ? Autant vous prévenir tout de suite, si vous avez l'habitude de débouler dans une pièce, une arme lourde dans chaque main, en tirant nerveusement sur tout ce qui bouge entre deux « rocket jump », vous risquez d'être surpris. BioShock demande un tout petit peu plus de subtilité. Dans un premier temps, il vous faudra composer avec les Plasmides et Toniques, ces fameux pouvoirs « génétiques » dont vous pourrez vous aussi





Beaucoup de pouvoirs, pas assez de place, il va falloir faire des choix.

Test sous haute surveillance

Pour réaliser ce test, 2K Games nous a imposé des règles strictes. Et soyons francs, un petit peu chiantes aussi. Du coup, comme on n'aime pas ça, on se devait de vous en parler. Plutôt que de nous envoyer, comme c'est le cas habituellement, un exemplaire du jeu à installer sur nos machines, ils sont carrément venus avec leur propre PC et un exemplaire du jeu déjà installé. La config ? Un Core 2 Duo, 2 Go de RAM et une 8800 top moumoute. Du coup, impossible de l'installer sur des bécanes plus modestes pour vérifier que ça tourne dessus sans souci. Méfiance donc : si vous n'avez pas encore une grosse machine de guerre, attendez avant de vous jeter sur la boîte. On vous fera un petit topo le mois prochain, quand on aura pu faire tous les tests qui vont bien (prétexte pour y rejouer une troisième fois).

Pas de partouze ?

Je sais, ça va en frustrer plus d'un, mais c'est un choix assumé par les développeurs : il n'y a pas de multi dans BioShock. Keud. Même pas un petit Deathmatch des familles. Alors je sais, moi aussi j'aurais trouvé ça rigolo de pouvoir congeler ce bon vieux Cyd pour l'exploser ensuite à la clé anglaise. Mais la décision d'Irrational se tient. Comme l'expliquait Ken Levine dans notre interview du mois dernier : « On a préféré utiliser le temps qu'on aurait pu passer à faire un mode multi pour peaufiner le solo et en faire une expérience hors du commun. » Et bon, vu comment ça poutre, je ne vais pas leur jeter la pierre. Si vous voulez du multi, attendez UT3. Et arrêtez de râler.



Une fois « glacés » les ennemis peuvent se faire exploser d'un coup de clé anglaise, mais ne droppent aucun objet.

BioShock est un titre qui stigmatise le choix. Paradoxal mais jouissif

profiter au fil de l'aventure. Au début de la partie, vous n'aurez qu'un seul « slot » à leur affecter, sachant que les Plasmides seront des sorts actifs pour, par exemple, immoler vos adversaires ou les transformer en glaçon d'apéro, tandis que les Toniques joueront le rôle de « buff » passifs, apportant divers bonus au niveau de vos aptitudes physiques, de votre capacité au combat ou de vos talents d'ingénieur. Plus vous progresserez, plus vous aurez la possibilité d'en obtenir de nouveaux et de les intégrer à votre inventaire actif.

Config mini : un cerveau

On le voit, BioShock propose donc des éléments de RPG. Certes, ce n'est pas Deus Ex, encore moins Oblivion, mais le fait de ne pas se contenter de défoncer les portes à coups de lance-roquettes rajoute une dimension « réflexion » qui n'est pas pour me déplaire. D'autant que, comme je l'expliquais, tous ces « super pouvoirs » ne sont pas juste là pour faire joli. Eh oui, mauvaise nouvelle pour vous : à moins de jouer en mode « facile » (qui aurait dû s'appeler « ridiculement facile » d'ailleurs) et de passer complètement à côté de la saveur du titre, il faudra faire un peu travailler vos méninges. Une pièce remplie de mutants en manque de violence et vous n'avez plus qu'une seule cartouche dans le chargeur ? Pas de problème… La grande flaque d'eau dans laquelle ils piétinent va vous rendre un précieux service. Un petit coup de votre Plasmide d'électrocution sur un seul d'entre eux et la fée électricité fera le reste : ils tomberont tous comme des mouches. Il ne vous reste qu'un inoffensif ours en peluche sous la main ? Pas grave : foutez-y le feu et à l'aide du pouvoir de télékinésie, faites-le virevolter au beau milieu de ce troupeau d'ennemis. Après tout, c'est la saison des barbecues.







TIPS JEU

Pour vous débarrasser plus facilement des « Big Daddies », une tactique payante consiste à les hypnotiser à l'aide du Plasmide adéquat et de les envoyer au casse-pipe jusqu'à ce qu'il ne leur reste plus qu'un tout petit peu de vie. Ensuite, brûlez-lui les fesses et finissez le travail.



J'adore ce que vous avez fait avec la pièce ! Surtout la déco.

Tout est possible

Et cette interaction poussée ne se limite pas aux différentes manières d'envoyer vos adversaires dans l'au-delà. Une caméra de surveillance vous agace ? Piratez-la ! Une tourelle vous empêche de vous balader en sifflotant ? Un petit coup de « hack » et la voici à votre service, prête à dérouiller du monstre pour vous. Dans le même ordre d'idées, les stations de « soin » qui parsèment votre parcours peuvent également s'avérer de précieuses alliées : une petite manipulation et hop, elles distillent du poison à tous les ennemis qui tenteront de venir s'y régénérer. Et, cerise sur le gâteau, pour ceux qui préfèrent les méthodes punitives plus classiques, il sera aussi possible d'améliorer vos armes, grâce à des postes spécifiques, eux aussi présents un peu partout le long de votre


Lorsqu'ils sont en proie aux flammes, vos adversaires fonceront désespérément vers un point d'eau pour se rafraîchir les fesses.



chemin. Tant que j'en suis à parler des améliorations, sachez aussi que grâce à l'utilisation d'un appareil photo, vous pourrez prendre des clichés de toute chose manifestant une forme d'hostilité à votre égard, pour l'étudier et analyser ses points faibles (ce qui se traduira en termes de jeu par des bonus pour vous ou des malus pour eux). Un peu comme quand je regarde les photos de soirées avec Voms de Consoles+ et que je peux en déduire qu'il ne gère pas trop bien la vodka melon. Bref, vous voyez le principe…

L'homme est la somme de ses choix

Avec tout ça, je ne vous ai pas encore parlé des Gardiens (les fameux « Big Daddies » de la V.O.) et des Petites Sœurs. Si leur rôle vous sera expliqué au fur et à mesure que l'intrigue progresse, il est bon de savoir qu'à la base, ils ne vous sont pas hostiles. Si vous ne les chatouillez pas, ils ne viendront pas vous chercher des poux. Mais un seul faux pas, et ils piquent une colère sans nom qui se termine généralement par votre mort prématurée. En tout cas, au début. Après, avec l'habitude, on commence à apprendre comment les terrasser et grâce à un Plasmide particulier qui permet de les hypnotiser, on peut même en faire son chien de garde pendant un bref instant, moment de répit durant lequel ce gros pataud qui cogne fort s'attaquera à tous ceux qui vous veulent du mal. Rien ne vous empêche alors de provoquer un autre Big Daddy pour assister alors à un duel de titans assez spectaculaire. Bon, prévoyez du pop corn cela dit, parce que vu leur niveau de vie, ça dure un petit moment. Une fois le Gardien terrassé, vous êtes alors libre de faire main basse sur la Petite Sœur qui l'accompagne. À vous de voir si vous préférez l'envoyer ad patres et récolter un maximum d'Adam ou si, bon prince, vous décidez de la libérer de l'emprise de cette maudite substance pour un bonus peut-être moins luxuriant sur le moment, mais pas forcément moins intéressant au long terme.
Bref, entre ça, les emplacements limités pour les Plasmides et les différentes tactiques à adopter face aux menaces qui se dressent devant vous, BioShock est un titre qui stigmatise le choix. Paradoxal pour un FPS, mais redoutablement jouissif.

Est-ce un fantôme ? Un rêve ? Un bug ? Vous le saurez bien assez tôt.

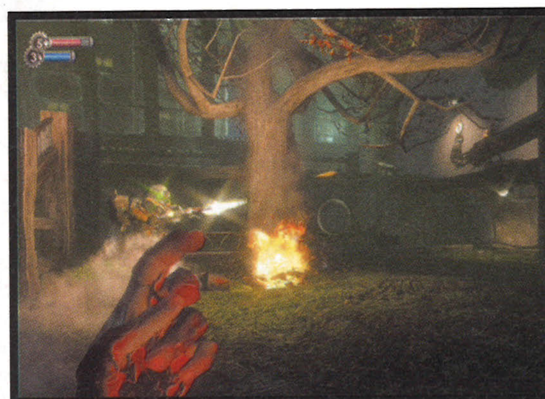


On garde les yeux fixés sur l'écran, fasciné par un tel déballage de folie



Très funs, les petites séquences explicatives des différents Plasmides avec leur design rétro font inévitablement penser à Fallout.

Combattre aux côtés d'un Big Daddy, c'est le pied intégral ! Surtout parce qu'on peut le regarder faire tout le sale boulot en bouffant du pop corn.





Bon arrête de faire le con et descends ! Tu vas me cramer mon plafond.

Grâce aux ManuFact, on peut combiner des objets futiles récupérés sur les cadavres pour fabriquer de nouvelles choses, plus utiles, comme des munitions.



Un peu de technique

La config mini annoncée par 2K est assez conséquente. Et comme je l'expliquais dans l'encadré « Test sous haute surveillance », il nous a été impossible de procéder à des essais sur des machines plus modestes. Si votre PC est une bête de guerre, ça ne devrait pas poser de problème. Dans le cas contraire, attendez le mois prochain, qu'on y voie plus clair.

Mais vous êtes fous ?

Alors, je résume : scénario fantastique, gameplay aux petits oignons… De quoi ai-je oublié de vous parler ? Ah oui : l'ambiance ! Comme disait l'autre : « Oh… My… God ! » Outre la claque visuelle que représente chaque niveau que l'on découvre, le gros point fort de BioShock, c'est son ambiance sonore. Alors qu'un jeu comme Doom III jouait surtout sur l'effet de surprise, le titre d'Irrational mise sur une sorte d'oppression et de malaise permanents. Rapture dégouline d'une atmosphère malsaine et baigne dans une espèce de démence incessante. Les râles inquiétants des Big Daddies se mélangent aux hurlements exaspérés de mutants qui veulent votre peau et réclament parfois aussi qu'on mette fin à leurs tourments, le tout ponctué par de vieilles chansons du milieu du siècle, sorties d'on ne sait où, mais dont la légèreté contraste violemment avec la vésanie ambiante. Bref, une fois le casque vissé sur les oreilles, ou le système 5.1 poussé à fond, BioShock vous attrape par les tripes et fait mumuse avec, distillant un savant mélange de fascination et de dégoût. Il y a du Lovecraft dans tout cela, c'est indéniable. Car comme face aux textes du maître, même si le poil se dresse et que la chair frissonne, on ne peut s'empêcher de garder les yeux fixés sur l'écran, fasciné par un tel déballage de folie.





Un sans-faute

Et pour finir dans la série des bonnes nouvelles : la version française est un régal. Et je peux vous en parler en toute connaissance de cause : j'ai fini le jeu deux fois, une fois en anglais, une fois en français, et j'ai franchement été rassuré de constater que 2K avait retenu les leçons d'Oblivion. Bon, il y a bien deux ou trois petits détails qui clochent (la « pipe à fumer » qui devient un « tuyau ») mais rien de grave. Globalement, l'expérience de jeu est la même que vous y jouiez en V.O. ou en V.F. Pas de grief ? Hmm… Laissez-moi chercher… En pinaillant, je pourrais sans doute reprocher à l'avant-dernier niveau du jeu d'être un chouïa plus mou que les autres, voire me plaindre de la couleur du curseur dans les menus, d'un blanc fade et éculé… mais ce ne serait pas très crédible. Non, franchement, en dehors de la config requise (voir encadré Test sous haute surveillance) on frise le sans-faute. Comme le déclare le héros au tout début du jeu : « Mes parents m'ont toujours dit que j'étais voué à faire de grandes choses. Ils avaient raison. ». De grandes choses, trois mots qui résument parfaitement l'expérience BioShock.

Faskil



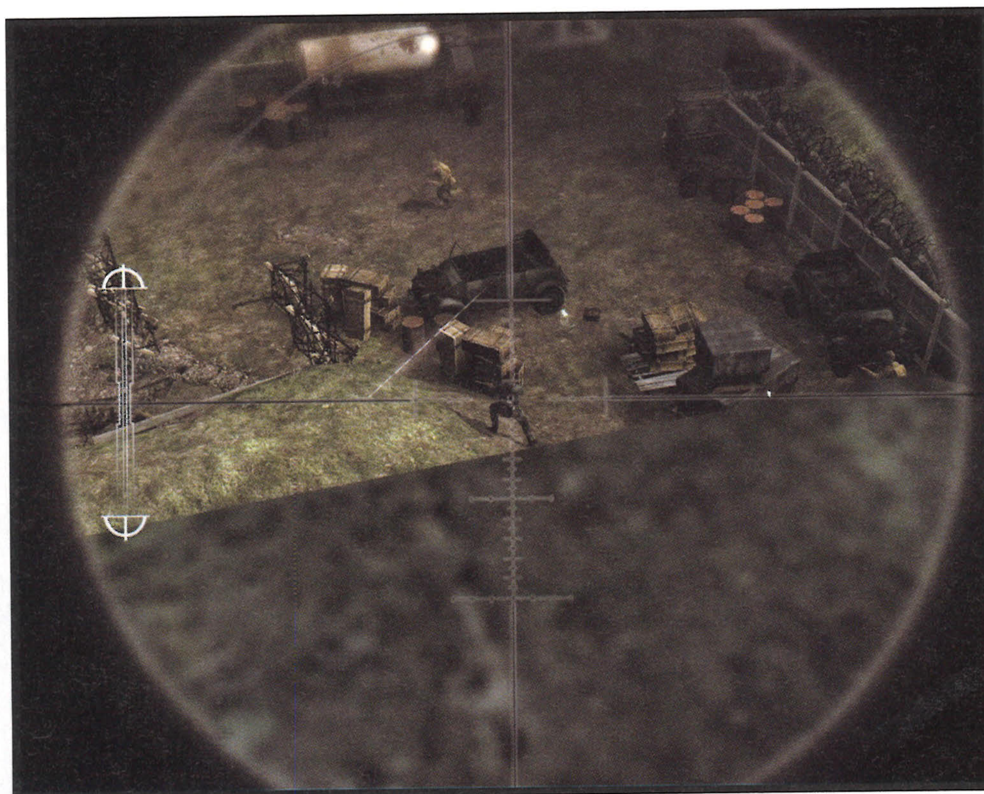
En Deux Mots

Irrational nous avait fait un paquet de promesses. Et vous savez quoi ? Ils les ont tenues ! BioShock est une expérience de jeu extraordinaire, un FPS adulte et réussi, qui déroule une histoire originale aux multiples rebondissements, enrobée d'un gameplay intelligent. Surtout ne passez pas à côté. Même si ça vous oblige à casser la tirelire pour vous racheter une nouvelle config.

- \+ Le meilleur FPS pour PC depuis bien longtemps
- \+ Un scénario brillant
- \+ Une ambiance graphique et sonore de fou
- \+ L'histoire et les cinématiques
- \+ Des mécanismes de jeu jouissifs
- \+ Une « replay value » non négligeable
- − Toutes les bonnes choses ont une fin

9	TECHNIQUE
9	ARTISTIQUE
9	INTÉRÊT

AVEC CE NOUVEL ÉPISODE DES MEDAL OF HONOR, VOUS ALLEZ VIVRE LA SECONDE GUERRE MONDIALE EN TANT QUE PARA. CE QUE ÇA CHANGE ? PAS GRAND-CHOSE, MIS À PART D'AVOIR UNE PLACE DE LUXE POUR ASSISTER AUX FEUX D'ARTIFICE.



Sniper un gars au bazooka, c'est quand même la grande classe.

Medal of Honor Airborne

BAPTÊME DE L'AIR

PUBLIC AVERTI	32 INTERNET

CONFIG MINIMUM CPU 2,8 GHz, 1 Go de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Games/États-Unis
TEXTE & VOIX en anglais sur la version testée

Suite à la présentation de Airbone organisée par Electronic Arts, il y a quelques mois, j'étais assez convaincu par ce nouveau Medal of Honor : des combats rythmés amorcés par un saut en parachute et des soldats ennemis intelligents qui travaillent en équipe. De quoi ravir le plus réfractaire à la Seconde Guerre mondiale. Seulement voilà, une fois en main, j'ai dû revoir à la baisse le tableau idyllique que je m'étais fait d'Airborne. Et ce pour de multiples raisons. Rien de dramatique en soi, mais suffisant pour profiter pleinement de la campagne. Déjà, le système de « respawn » casse le rythme de jeu. Dans chaque niveau, si vous gardez votre position, les soldats allemands réapparaissent à l'infini jusqu'à ce que vous vous décidiez à bouger pour atteindre l'endroit qui stoppera ce script de respawn. C'est tout de même dommage de privilégier le nettoyage au fusil à pompe et le sprint plutôt que la tactique en essayant de sécuriser les zones dangereuses au sniper. Autre aberration : selon l'endroit où vous observez, il est possible d'admirer une nouvelle vague d'ennemis rejoindre le champ de bataille et prendre position à la place de ceux que vous venez d'abattre. Ils passeront devant vous, comme si vous n'existiez pas. Bonjour la politesse. Le manque de précision ne vient pas arranger les choses. Ça agace de tirer trois fois de suite à bout portant au fusil à pompe (je sais, j'ai un faible pour cette arme) pour abattre un ennemi. Je vais passer sur la fois où un ennemi m'a troué la peau en tirant à travers un mur, on va dire que c'était un manque de fair-play. Il n'a plus recommencé après deux grenades en guise de cadeau. Ajoutez à cela un aspect visuel correct mais sans plus. Rien ne choque à l'écran, mais rien ne fascine non plus. Il y a même ce petit côté « jeu qui aurait dû sortir, il y a un an » qui plaira peut-être à certains. Cela dit, il manque clairement un moteur physique pour se plonger à 150 % dans l'action et oublier les défauts d'I.A. et autres. La guerre qui laisse le décor intact, ça fait bizarre en 2007.



Le but est d'éviter d'atterrir sur le canon d'un Allemand.



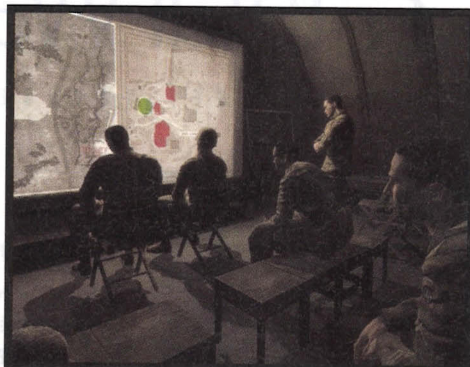
C'est la guerre, John

Mais cessons de parler des mauvais côtés d'Airborne pour se concentrer sur les bons. Si, si, il y en a. Niveau ambiance, c'est vraiment immersif. Coupez la musique et poussez les effets sonores bien fort. Vous aurez quelques sensations qui prennent aux tripes en avançant dans les tranchées. Et si on joue le sage petit soldat qui reste en rang, on peut observer les ennemis communiquer entre eux, crier, agiter les bras, se mettre à couvert… On s'y croirait. Du côté de l'armement, le système de grades s'avère très attrayant. Utiliser une arme sur le long terme permet de gagner en précision et efficacité combinées à des accessoires qui offrent un avantage notable pour percer les lignes ennemies. Comme rajouter un couteau au fusil à pompe (quand je vous disais que j'aimais cette arme) pour être plus efficace au corps à corps. Chaque arsenal dispose évidemment de ses propres facultés et gadgets en tout genre. Du coup, on finit par se familiariser et s'attacher à certains équipements que l'on se dépêche de sélectionner avant chaque saut en parachute.

La menace vient du ciel

Le saut est évidemment une des nouveautés les plus importantes d'Airbone. Arriver des airs offre une vision globale du champ de bataille et permet d'atterrir à l'endroit désiré. Cette liberté est renforcée par la multitude de chemins prévus pour accomplir vos objectifs. Vous n'êtes pas obligé de suivre bêtement une voie dédiée au bon cheminement de votre mission. Bien que vous ne risquiez pas de mourir après un saut, un atterrissage raté a tout de même quelques conséquences. Le soldat met quelques secondes à se redresser et à se débarrasser de son parachute. Juste le temps de prendre quelques balles si vous vous êtes posé à côté des ennemis. Il est quand même dommage qu'on ne puisse pas tirer des airs et que cette phase ne soit pas juste une scène présente dans quelques missions d'une longue campagne solo. À ce propos, Airborne pèche véritablement par une durée de vie trop courte. Six missions pour seulement quelques heures de jeu, c'est peu, trop peu. Ce nouveau Medal of Honor sent l'add-on déguisé. Côté multi, pas grand-chose de neuf, c'est le seul moment où les forces de l'Axe peuvent être dirigées par des joueurs sur uniquement six maps (trois viennent de la campagne solo d'Airborne et les trois autres viennent de Medal of Honor Allied Assault). Pas de quoi relancer l'intérêt du titre durant des mois.

Cyd







Allez vieux, passe devant, je te couvre… ou pas.

Un peu de technique

La claque visuelle ne viendra pas d'Airborne, mais il faut néanmoins une machine relativement costaud pour jouer dans des conditions optimales avec tous les détails au max. Comptez au moins un CPU cadencé à 3,4 Ghz, 2 Go de Ram ne seront pas un luxe, et une carte vidéo de 256 Mo. Cela dit, ça devient un standard pour tous les jeux PC qui sortent ces derniers temps.



Ultra-résistant ces soldats d'élite vont vous en faire baver. Heureusement qu'ils ont le Q.I. d'une huitre.

La panoplie du parfait soldat

Notre bon vieux Boyd Travers, de la 82e division aéroportée, possède son lot d'actions pour rester en vie. Il peut sauter, sprinter, donner des coups de crosse, se pencher, s'accroupir… Bref, on sent que l'entraînement a porté ses fruits. Pour ce qui est des armes, il est possible d'en ramasser sur le champ de bataille ou d'utiliser celles que votre régiment met à votre disposition. Quoi qu'il arrive, vous possédez un colt aux munitions infinies, histoire de ne pas finir la guerre à mains nues. Sachez également qu'il existe six caractéristiques donnant un peu de personnalité aux armes : du nombre de dommage, à la précision en passant par la vitesse de recharge.

En Deux Mots

MEDAL OF HONOR AIRBORNE NE RESTERA PAS DANS LES ANNALES, C'EST CERTAIN. IL EST POURTANT SYMPATHIQUE À PRENDRE EN MAIN ET OFFRE DE PETITES HEURES D'ACTION EFFICACES DANS L'ENSEMBLE. DOMMAGE QUE LE PLAISIR DE JEU SOIT ENTACHÉ PAR CERTAINS DÉTAILS QUI FÂCHENT : I.A. FOIREUSE, MANQUE DE PRÉCISION… LES FANS DE LA SÉRIE PEUVENT ÉVENTUELLEMENT SE LAISSER TENTER EN SACHANT OÙ ILS METTENT LES PIEDS.

- **+ Bonne ambiance**
- **+ Des scènes d'action prenantes**
- **+ Améliorations des armes**
- **– Seulement six missions**
- **– I.A. catastrophique**
- **– Respawn de l'ennemi**

Note	
6	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

Medieval 2 : Total War Kingdoms

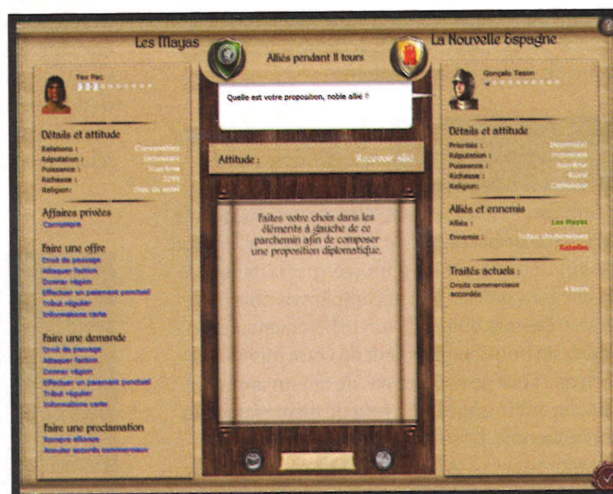
VOYAGE, VOYAGE


Bon O.K., l'accoutrement maya est un peu ridicule, mais ça poutre sévère !

PUBLIC AVERTI	8 INTERNET	LOCAL 8 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR CREATIVE ASSEMBLY/AUSTRALIE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

La diplomatie reste malheureusement assez limitée, avec des choix souvent prévisibles côté I.A.



KINGDOMS EST UNE INVITATION AU VOYAGE. UNE EXTENSION QUI NOUS BALLOTE DE CONTINENT EN CONTINENT À TRAVERS LES ÂGES. MAIS ATTENTION, ON N'EST PAS LÀ POUR VISITER. ON EST LÀ POUR CONQUÉRIR, CONVERTIR, RAVAGER ET ANÉANTIR !


Il y a presque dix siècles en Grande-Bretagne, le temps était déjà pourri...

Les croisades. XIIe siècle. Des empires puissants et des hommes éminents : Saladin, Barberousse ou Saint Louis. L'Égypte, le royaume de Jérusalem, la principauté d'Antioche, l'Empire byzantin et les Ottomans. Difficile de négocier. Difficile aussi d'échapper au courroux d'un empire voisin. Ça frappe très fort et de tous les côtés. Les guerres teutoniques. XIIIe siècle. L'ordre Teutonique fait peur. Son territoire est immense et sa ferveur religieuse démesurée. Que les païens se taisent. La Lituanie, le Danemark et le Novgorod tremblent. Grande-Bretagne. XIIIe siècle. Là aussi, un peuple hégémonique : l'Angleterre. Il espère conquérir les derniers indomptables que sont l'Écosse, le pays de Galles, l'Irlande et la Norvège. Mais le danger vient aussi de son intérieur ; une guerre civile menée par les grands barons menace l'ordre public. Les Grandes Découvertes. XVIe siècle. L'Espagne, ses conquistadors et ses technologies avancées. Les peuples maya et aztèque, peu développés mais qui comptent dans leurs rangs des milliers de guerriers dévoués. Et les Apaches, peuple du Nord, mobile et malin... Voilà, en gros ce qu'est Kingdoms, un voyage animé, rythmé et sans décalage horaire.

Schizophrénie

Quatre campagnes historiques indépendantes. Quatre univers. Quatre habillages. Quatre atmosphères. Quatre thèmes musicaux. Cette première extension pour Medieval 2 veut jouer sur tous les tableaux. On apprécie l'effort et l'on mesure le boulot effectué pour offrir quatre expériences bien distinctes. On peut même aller plus loin et parler de dix, voire quinze expériences différentes. C'est là le gros point fort d'une extension dont la durée de vie est gigantesque. Prenons la campagne des Amériques par exemple. Choisir le peuple apache, c'est préférer un début de partie tranquille mais une armée peu évoluée et peu raffinée. Choisir le peuple espagnol, c'est préférer une armée très performante mais mise à rude épreuve dès les premiers tours. Deux expériences différentes, deux façons de voir les choses. Autre exemple remarquable avec la campagne de Grande-Bretagne où le pays de Galles


Le Guerrier Jaguar, unité phare de la faction maya.

Des peuples aux objectifs différents et aux moyens incomparables

doit faire avec un domaine ridiculement petit quand l'Angleterre s'étend sur 75 % de la carte. Un domaine immense oui, mais plombé par des luttes internes et des troubles divers. Et cætera, et cætera. Voilà le credo de chaque campagne : une situation par faction et plusieurs stratégies de développement pour des peuples aux objectifs différents et aux moyens incomparables. Mais si les non-initiés seront sans doute béats face à une telle explosion de couleurs, le joueur chevronné aurait pu espérer mieux.

Deus lo vult*

Certes, le contenu est du genre conséquent, avec notamment treize nouvelles factions, 150 nouvelles unités, des architectures inédites de cités et de châteaux, de nouveaux bâtiments, de nouvelles cartes et des batailles historiques en pagaille. On apprécie aussi les héros et leurs compétences ou la gestion améliorée des renforts. Mais doit-on s'en contenter ? Tout simplement, on aurait aimé de vraies innovations dans un gameplay certes efficace, mais qui commence inévitablement à vieillir. Je veux bien qu'on me dise que la religion aura une place cruciale dans les guerres teutoniques, mais je veux le sentir moi. Je veux avoir cette donnée dans ma tête à chaque instant. Je veux qu'elle me pousse à faire des choix radicalement différents de ceux que j'aurais faits dans une autre campagne. Ce n'est pas forcément le cas. Franchement, ça aurait pu aller plus loin. Alors certes, la rejouabilité de chaque épopée reste forte, mais elle est liée en grande partie aux situations géographiques de chaque faction plus qu'à une quelconque contrainte sociale ou culturelle. Oui, je fais mon rabat-joie, mais le fan est exigeant, il ne faut pas lui mentir. On pourrait également débattre du mode « hotseat » que les fans attendaient tant et qui permet, à vous et à vos potes, de participer à une même campagne sur un même PC. Moi, je n'ai pas de potes IRL qui jouent à Med 2, alors j'aurais aimé les faire par Internet, mais ça, c'est toujours pas possible. Pourquoi ?



Un peu de technique

De légères améliorations graphiques mais pas de quoi s'affoler, c'est du Med 2. Ce qui ne veut pas dire que c'est pas gourmand. Comptez sur une grosse machine pour en profiter pleinement, et sur un truc solide (1 Go de Ram et carte 128 Mo au moins) pour en profiter tout court.

On se calme et l'on savoure

Malgré ces points noirs, on ressort de cette aventure satisfait d'avoir pu vivre différentes situations aux commandes de diverses factions, avec leurs forces, leurs faiblesses et leurs spécificités. Satisfait aussi de la facilité avec laquelle on s'immerge dans chaque campagne, en particulier dans les Amériques ou dans les croisades. Satisfait des habillages soignés et de la réalisation impeccable. Avec des combats qui commencent plus tôt, Kingdoms pourrait même attirer un nouveau public, moins passionné et moins patient. Pas des glands hein, juste des stratèges moins tatillons. Mais le jeu devrait aussi rassasier les fans, du moins sur la forme. Alors, on le dit, c'est du bon.

Sundin

**Dieu le veut*




Bien pratique la tour de siège. J'arriveeeeee !

En Deux Mots

KINGDOMS EST UNE BONNE EXTENSION. CERTES, ON REGRETTERA QU'IL N'Y AIT PAS EU DE VRAIES PRISES DE RISQUES AU NIVEAU DU GAMEPLAY, MAIS ON EST FORCÉ D'AVOUER QUE CE PETIT VOYAGE NE NOUS A PAS DÉPLU. EN PROPOSANT QUATRE CAMPAGNES DIFFÉRENTES, INDÉPENDANTES ET RYTHMÉES, CREATIVE A VOULU NOUS EN FAIRE VOIR DE TOUTES LES COULEURS. ET C'EST RÉUSSI.

- \+ Les ambiances
- \+ La durée de vie
- \+ Toujours très bien réalisé
- \+ Le mode hotseat ?
- − Pas de nouveaux concepts
- − Aurait pu être un stand-alone

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



DU FUN, DES TONNES DE DOUILLES, DES DÉCORS COMPLÈTEMENT EN RUINES ET DES MORTS PARTOUT, PARFOIS IL EN FAUT PEU POUR NOUS RENDRE HEUREUX. NE VENEZ PAS CHERCHEZ ICI UN SCÉNARIO CAPTIVANT, DES RÉPLIQUES QUI MARQUENT OU UNE AMBIANCE SAISISSANTE. LAISSEZ VOTRE CERVEAU À L'ENTRÉE, DANS STRANGLEHOLD, CELUI QUI A LE DERNIER MOT, C'EST CELUI À QUI IL RESTE UNE BALLE DANS LA CHAMBRE.



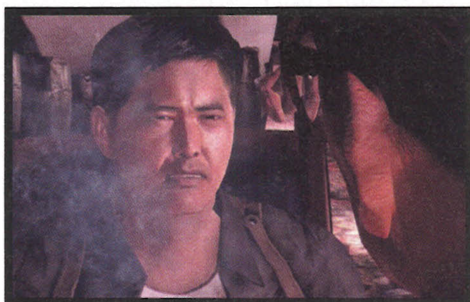
Stranglehold

GUN FIGHT

PUBLIC ADULTE — INTERNET 8

CONFIG MINIMUM NON COMMUNIQUÉ
ÉDITEUR MIDWAY
DÉVELOPPEUR MIDWAY STUDIOS - CHICAGO/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS SUR LA VERSION TESTÉE

Sans retracer l'intégralité de la vie et de l'œuvre de John Woo, sachez que Stranglehold est inspiré de son film À toute épreuve (Hard boiled) dans lequel est mis en scène Tequila. Un flic tête brûlée incarné par Cho Yun-Fat à l'écran. L'acteur prête ici ses traits au même personnage, modélisé avec brio. Vous incarnez donc Tequila, prêt à tout pour mener à bien sa vendetta contre des mafieux qui ont enlevé son ex-femme et sa fille. Certes c'est basique, mais il n'en faut pas plus pour justifier un véritable bain de sang tout au long des sept chapitres prévus pour clôturer ce scénario. Vous vouliez du gun fight, vous allez être servi. Vous n'aurez même que ça. Les environnements évoluent mais pas le gameplay. Les ennemis arrivant par vagues de plus en plus nombreuses, s'écroulent sous les cartouches de toutes les armes à feu que vous pouvez trouver : pistolet, mitrailleuse, fusil à pompe, lance-roquettes, uzi, etc. Mais tant qu'à flinguer tout ce qui bouge, autant le faire avec classe et efficacité.



Combattre avec classe

Les styles de combat de Tequila s'étoffent au fil de votre progression pour arriver à un total de quatre « pouvoirs ». Le premier sert à regagner un peu de vie. Le deuxième s'avère être un tir de précision. Lorsqu'il est enclenché, un zoom permet de placer sa mire de manière à viser un endroit précis sur un ennemi situé à longue distance. Effet one shoot garanti. Le troisième est un tir de barrage. Les munitions se transforment en véritables balles meurtrières quel que soit l'endroit du corps touché. Enfin, le quatrième style permet à Tequila d'être invulnérable tout en tuant les ennemis qui l'entourent. Il exécute plusieurs tours sur lui-même en tirant avec précision, le tout avec une envolée de colombes. Il faut dire qu'un jeu estampillé John Woo sans les fameuses colombes, ça ne l'aurait pas fait. Évidemment, le nombre d'utilisations de ces styles est limité par une jauge placée en bas à gauche de l'écran. Pour la remplir, il suffit de gagner des étoiles via des combos en tuant des ennemis ou de trouver des origamis éparpillés dans l'environnement. Selon le niveau de difficulté, vous aurez plus ou moins besoin de ces skills.

Petit tour en hélico, ce genre de scène est trop peu présent au fil des niveaux. Histoire de varier les plaisirs.



Tuer avec style

Gardant la tête froide et les canons de ses flingues chauds, Tequila peut exécuter un large choix d'actions servant à abattre ses ennemis avec style : plonger, jouer les tarzans avec des lustres, se suspendre à des cordes, glisser sur la rambarde d'un escalier ou sur une table, être à plat ventre sur un chariot fonçant droit vers l'adversaire... Bref, il est possible d'enchaîner un grand nombre de mouvements dans les divers environnements construits comme de véritables champs de bataille. Les niveaux sont destructibles à souhait et quasiment tout peut servir de bouclier. Un tir bien placé permet à un mur de s'écrouler sur plusieurs mafieux d'un coup. Ajoutez à cela un effet bullet time façon Max Payne pour rendre l'ensemble de l'action encore plus agréable à regarder. Évidemment, l'utilisation du ralenti est limitée par une jauge, tout comme les différents « pouvoirs » que peut utiliser le héros (voir encadré). Pour ce qui est du contrôle, ce shoot à la troisième personne se prend très bien en main. Malgré le fait qu'il soit développé à la base pour la Xbox360, le combo clavier/souris fonctionne à merveille. Les raccourcis pour l'utilisation des skills sont à portée de doigts, le clic gauche pour tirer et le droit pour l'utilisation du bullet time. Si vous aviez un doute concernant les contrôles, sachez que vous pouvez ranger votre pad dans le tiroir.



Une simple pression sur la touche Ctrl permet de se planquer derrière un poteau.

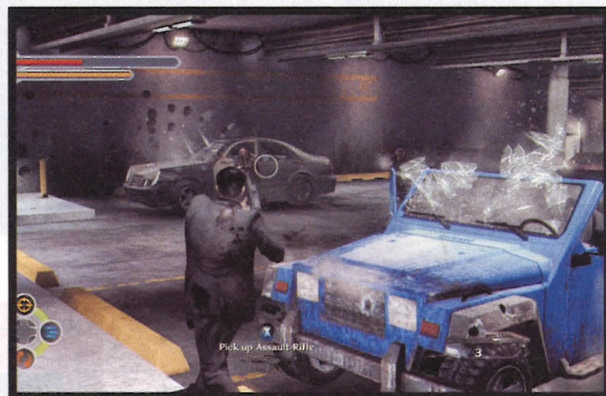


Bullet time entre amis

Pour ce qui est du multi, on peut difficilement s'étendre sur le sujet étant donné que le jeu n'est pas sorti au moment du test. Pour trouver des joueurs, ça complique forcément la chose. Mais nous tâcherons de revenir sur cette option qui permet d'exécuter des parties uniquement online en Deathmatch ou Team Deathmtach, avec classement.



Cho Yun-Fat, un gros flingue et des colombes. Une scène que John Woo ne peut pas renier.



Un peu de technique

Une fois n'est pas coutume, le Pavé technique prend un peu plus de place que d'habitude. Mais il est nécessaire de s'étaler davantage sur la config requise au bon fonctionnement de Stranglehold. La polémique autour de ce sujet a débuté suite à la config minimum annoncée par un modérateur sur les forums officiels de Midway : Core 2 duo, 2 Go de Ram, une Nvidia 7900 ou ATI 1300 et 15 Go d'espace libre sur le disque dur. Forcément, ça fait jaser. Cela a été démenti par Midway (avec une 7800 chez Nvidia et une x1800 chez ATI) qui annonce cette configuration comme étant la config recommandée sans dévoiler le minimum pour autant. Alors qu'en est-il vraiment ? La version que nous avons reçue en test n'est malheureusement pas finalisée à 100 %. Les options graphiques sont réglées au minimum par défaut, si on tente de les changer, rien ne bouge à l'écran et il est impossible de modifier la résolution. Malgré cette version bridée, on remarque tout de même que sur notre PC (Core 2 Duo 6600, 3 Go de Ram, ATI X1950XTX), le jeu tourne sans soucis, heureusement. On ne va pas chipoter pour un ou deux ralentissements sur l'ensemble du jeu, mais on ne peut s'empêcher de penser qu'en poussant réellement tous les détails au maximum, cette configuration tomberait à genoux face à la technologie de Stranglehold. Vous voilà donc prévenu. Méfiez-vous de la config minimum et recommandée affichée au dos de la boîte. Cela n'enlève rien au fait que Stranglehold procure du fun par kilos. Tout du moins si vous êtes un tant soit peu fan du réalisateur John Woo et de son acteur fétiche Chow Yun-Fat.

De la poudre aux yeux ?

Stranglehold propose des scènes d'action époustouflantes : ça tire dans tous les sens, ça explose... Malheureusement, même si elle est inhérente au genre, la répétitivité de l'action finit ici par être pesante. On s'aperçoit rapidement que les sessions de jeu dépassent rarement le temps d'un film de John Woo. Au-delà, le joueur se lasse et passe vite à autre chose. Cela dit, on revient dessus quelques heures plus tard avec autant de plaisir, et ce jusqu'au terme de l'aventure. Le titre est d'ailleurs construit par morceaux. Le but est de pouvoir arrêter après une bonne scène d'action une fois que le check-point a été atteint. Si le cœur vous en dit, il est possible de rejouer le chapitre de son choix directement du menu principal pour peu que vous



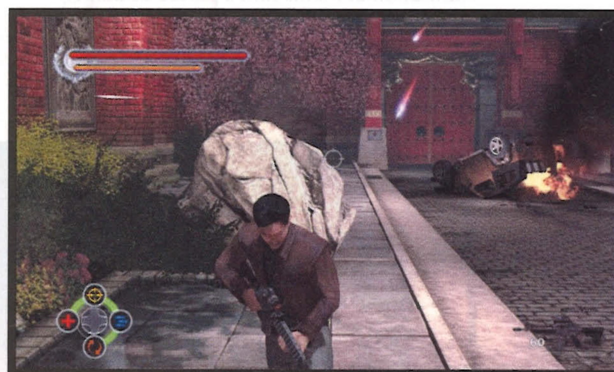
Oui bon ça va, une balle dans l'œil, ce n'est pas si grave hein.

Garder son sang-froid

Le face-à-face, est une scène où l'on retrouve Tequila confronté à plusieurs adversaires. Après une phase où tout le monde se jauge, on évite les balles des ennemis en bougeant le buste du héros vers la droite ou la gauche, tout en déplaçant la mire de son arme avec la souris pour les abattre (NDTuttle : c'est un jeu de danse ?) dans une ambiance bullet time qui n'est pas un luxe, vu la proximité des agresseurs.



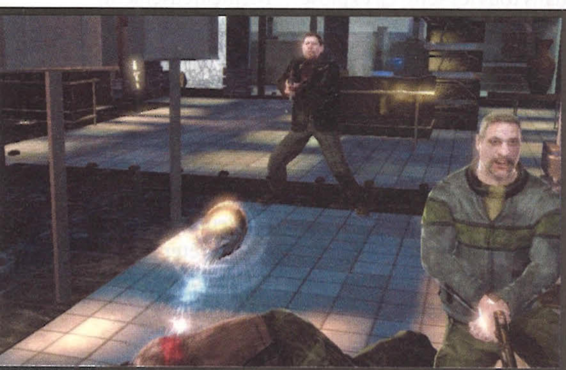
Le fusil à pompe, très pratique pour repeindre les murs.



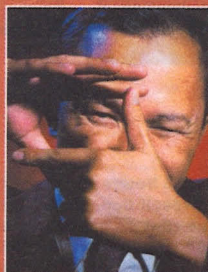
Soyez perpétuellement en mouvement au risque de perdre un maximum de vies en peu de temps.

l'ayez débloqué dans le mode solo auparavant. On regrette tout de même que les affrontements contre les boss de fin de niveau ne soient pas marqués par un combat plus épique proposant de vraies stratégies pour en venir à bout. Mais il faut quand même avouer que Stranglehold, malgré ses quelques défauts, ça envoie sévère.

Cyd



John Woo



John Woo est un réalisateur chinois né en 1946. Parmi ses films les plus connus, il y a Le Syndicat du crime, The Killer, Une balle dans latête ou encore À toute épreuve. C'est après ce film que John Woo a continué sa carrière à Hollywood. Bien que ces films datent d'une quinzaine d'années, ça vaut toujours le coup d'y jeter un coup d'œil, d'autant plus si vous scotchez sur Stranglehold sans connaître la personne qui a influé ce style de gun fight particulièrement jouissif. Il ne faudrait pas croire que Max Payne a inventé le Bullet time non plus, hein.

En Deux Mots

Stranglehold est un shoot à la troisième personne qui procure du plaisir de manière intense à petites doses. C'est typiquement le genre de titre vers lequel on revient, pour rejouer un niveau ou deux à l'occasion. Quoi qu'il en soit, si vous êtes un tant soit peu accro aux scènes de gun fight à couper le souffle, vous pouvez céder à la tentation sans problème même s'il manque au titre de Midway l'ambiance unique d'un Max Payne.

- \+ De l'action intense
- \+ De l'action qui poutre
- \+ De l'action qui déchire
- − Très court
- − Un poil répétitif

7 Technique

7 Artistique

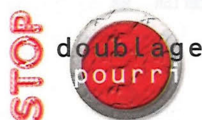
7 Intérêt



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,3 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR EA Sports
DÉVELOPPEUR Electronic Arts/Canada
TEXTE ET VOIX en français

L'AN DERNIER, IL N'Y AVAIT PAS EU DE RUGBY 07. TIENS ? SCANDALE ! EN FAIT NON, AUJOURD'HUI, JE ME DIS MÊME QUE FINALEMENT, C'ÉTAIT PAS PLUS MAL…



Rugby 08

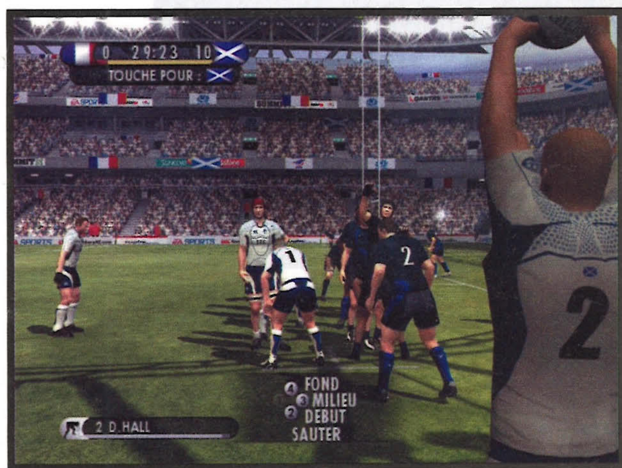
VILAIN PETIT CANARD

Je revois encore Tuttle à la réception de ce Rugby 08 : « Mais à qui je vais bien pouvoir filer ça ? ». Il ne s'en doutait même pas, mais il avait à ses côtés deux spécialistes : Styx, le Toulousain. Et moi, le Castrais. Le derby. Alors qui, pour ce Rugby 08 ? Une partie de pétanque et un apéro anisé auraient dû décider du sort du titre, mais Styx, parti à l'autre bout du monde pour dénicher un énième scoop, avait laissé passer sa chance. Castres 3, Toulouse 0.

Le chat est maigre

À cet instant, j'étais confiant. NHL est pas mal. Madden NFL est pas mal. FIFA est pas mal. Alors pourquoi pas ? Et puis cette année, c'est Coupe du monde, un événement susceptible de faire vendre un peu plus de galettes que les années précédentes […] AAAHH […] Mais comment ai-je pu être aussi naïf ? Je ne mérite peut-être pas de travailler pour vous les gars […] flagellations et gémissements […] Allez, faut que je me reprenne. Rugby 08 oui, une sombre blague. Un opus raté. D'abord, oui d'abord, j'aimerais qu'on m'explique pourquoi c'est aussi laid ? On se croirait sérieusement sur un FIFA d'il y a trois ans ; des corps anguleux, un public statique et des stades bien vides. Y a bien quelques animations pas trop mal foutues… perdues dans celles qui sont ratées. Au niveau du jeu, ce n'est guère mieux. Certes, on peut trouver au départ un certain plaisir à raffûter, à crocheter, à mettre du bouchon, à perforer les défenses adverses. Yippiiiiii ! Mais après ? Entre l'I.A. complètement à la ramasse, les phases de ruck ridicules et le manque (impressionnant) de profondeur tactique, on ne peut que pester. Le schéma tactique le plus efficace ? L'exploit personnel : une course de 70 mètres ponctuée par un crochet sur le dernier défenseur. Essai : il n'y a que peu de place pour les actions construites et l'effort collectif. Impensable dans le monde de l'ovalie. Ajoutez à ça des modes de jeu fanés, l'absence des championnats nationaux et des commentateurs grotesques pour obtenir un titre très, très moyen. En bref, ce n'est donc pas encore cette année que Rugby 08 comblera les attentes des amateurs. Try again.

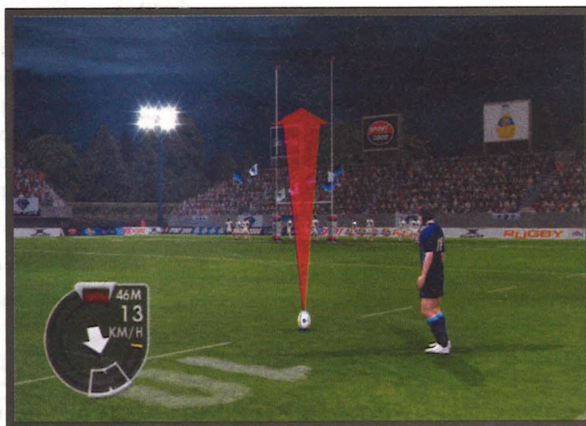
Sundin



À table !







Tiens Dilougue a remplacé Delaigue ? Ah non, c'est juste qu'il n'y a pas les licences pour les joueurs de clubs…

Un peu de technique

Comme je dis toujours, l'avantage avec un jeu laid, c'est qu'il tourne sur des configurations modestes. 1 Go de Ram et une carte vidéo correcte suffiront amplement à faire marcher le titre.

En Deux Mots

Rugby 08 est clairement le vilain petit canard de la famille. Bien trop laid, trop simple, trop classique ; il n'y a hélas vraiment pas grand-chose à tirer de cette version 2007.

- \+ Les licences officielles internationales
- − Pas de licences de joueurs français !
- − Graphismes à la ramasse
- − Manque de profondeur

Note	
Technique	4
Artistique	2
Intérêt	3

Prison Tycoon

TRAVAUX FORCÉS

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR VALUSOFT DÉVELOPPEUR VIRTUAL PLAYGROUND/ANGLETERRE TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

UNE IGNOMINIE. UNE ABOMINATION. UNE HORREUR. UNE INFAMIE. UNE BOUE. UNE ATROCITÉ. UN PRISON TYCOON.



« Enfermez-les tous », tel est le slogan consigné sur la jaquette de Prison Tycoon. On y voit un prisonnier de dos, tout tatoué, comme celui d'une célèbre série télévisée. Coup marketing oui. Coupe-gorge surtout. Coupe-jarret même. Coupe-faim, pas de doute. Vais-je cauchemarder ce soir ? Possible. Prison Tycoon, ou ce que la gestion a engendré de pire. Un titre exécrable où vous incarnez l'administrateur suprême d'un pénitentiaire peuplé de pantins livides et inanimés. Ils se ressemblent tous. Ils passent leurs journées à errer entre les immondes structures grisâtres. Un dortoir, un parloir, une cour de promenade et des miradors. Beaucoup trop de miradors. Pas étonnant qu'ils dépriment… En voilà un qui traîne près du réfectoire. Joachin Callas, 46 ans, condamné pour trois ans. O.K., on va le faire bosser un peu. Je le pose à côté d'une manufacture. Il bouge pas ce con. Travaille ! Tra-vaille ! Comment tu vas sortir de ce trou à rat sinon ? Tu ne comprends donc pas ? Il me tourne le dos. J'abandonne. Ces détenus ont l'air tellement abrutis… Le temps passe et l'ennui me gagne. Je me sens prisonnier. Prisonnier d'un gameplay creux et rigide où je ne peux m'exprimer. Les minutes défilent et l'étau se resserre. Je sens que je m'éteins, petit à petit. Et finalement, je sombre…



Prison Tycoon, c'est aussi une réalisation technique complètement moisie.

Sundin

+ Euh… − Interface immonde − Aucun intérêt

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
2	2	2

Ratatouille

ADAPTATION RAT(ÉE)

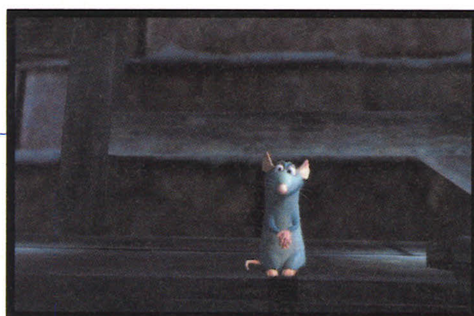
CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 128 Mo ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR ASOBO STUDIOS/FRANCE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

LA RATATOUILLE EST UNE SPÉCIALITÉ NIÇOISE POUR LAQUELLE IL FAUT DAVANTAGE RESPECTER CERTAINS PRINCIPES DE CUISINE QUE SUIVRE UNE LISTE PRÉCISE. COMME TOUTE RECETTE GÉNÉRIQUE, CHACUN PEUT Y AJOUTER SA TOUCHE PERSONNELLE.



Avant toute chose, il faut choisir sa méthode de cuisson : cuire tous les légumes ensemble ou cuire légume par légume. Rien que cette phase de réflexion pose un énorme dilemme. Si on mélange tout, que vont penser les gens ? Que l'on met tout le monde dans le même panier, quelle injustice ! Chaque légume est différent, ils méritent d'être traités individuellement. Mais nous ne voulons pas faire de discrimination en privilégiant la cuisson de certains légumes tout en laissant les autres sur la touche. Décidément, ce n'est pas facile la ratatouille !
Bon, on vous laisse libre de choisir la méthode de cuisson. Une fois que vous avez vos légumes (courgettes, aubergines, poivrons…), mélangez avec du sel, du thym et toute l'herbe que vous trouvez pour mettre du goût, sauf celle qui se fume, hein, faut pas gâcher. Il faut ajouter un peu d'huile d'olive aussi. Vous laissez mijoter à feu doux et voilà. Pour les quantités, le temps de préparation et de cuisson, vous vous débrouillez. Suffit de faire ça au feeling. Cela dit, ça ne sera pas forcément moins gerbant que la recette d'origine « bien » préparée. Quoi qu'il arrive, la ratatouille c'est loin d'être « rat goûtant ».

Épreuves de dissimulation façon Metal Gear Solid.



Ne nous regarde pas comme ça, avec ta petite tête mignonne et ne nous prends pas par les sentiments, tu le mérites, ton 4.

Pour le jeu ? Ah oui, c'est vrai. Bah, rien de génial au programme, comme vous vous en doutez. L'action est répétitive, les angles de caméra sont ingérables dès l'instant où le rat Remy évolue contre un mur… Quant à la touche graphique, elle est totalement à la ramasse par rapport au film d'animation de Pixar. Et n'offrez pas ce jeu au gamin du voisin, ce serait un acte qui validerait le concept marketing du jeu à licence sans intérêt. Et puis, jouer à un jeu de rat à la souris, c'est malsain pour un gosse.

Cyd

+ Prise en main facile − Action répétitive − Angles de caméra − Pas grand intérêt pour les plus de 6 ans

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
5	5	4



La minimap permet de surveiller le déplacement de tous les ennemis dans une zone proche. Plutôt moderne les espions en 1943.

Death to Spies

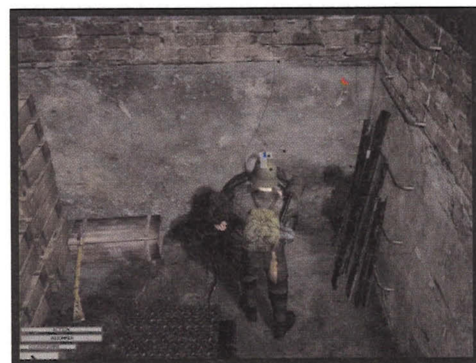
INFILTRATION

CE QUE JE PRÉFÈRE DANS DEATH TO SPIES C'EST RAMPER SUR UNE BARRIÈRE DE 30 CM DE LARGE, PIQUE-NIQUER AVEC LES GARDES ENNEMIS ET... STOP, J'EN AI DÉJÀ TROP DIT, JE NE VOUDRAIS PAS VOUS GÂCHER LE PLAISIR.

CONFIG MINIMUM CPU 1,7 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo **ÉDITEUR** 1C/Nobilis
DÉVELOPPEUR Haggard Games/Russie
TEXTE ET VOIX en français

Ah, la Seconde Guerre mondiale ! Ça faisait longtemps. Ce n'est pas comme si cette période de l'histoire servait déjà de trame de fond pour de nombreux jeux de stratégie, FPS et j'en passe. Mais tant pis, ce n'est pas avec Death to Spies qu'on y coupera. Ce jeu d'infiltration russe vous place dans la peau d'un espion aux multiples aptitudes. Ce couteau suisse sur pattes peut sauter, utiliser différentes armes, ramper sur une barrière, endormir un garde grâce à la chlorophylle, découper des barbelés, etc. Bref, l'espion coco, il assure un max. Il ne manquerait plus qu'il assomme à coups de marteau et éventre à la faucille pour compléter sa panoplie de talents. Certes, quelques idées s'avèrent convaincantes, comme le fait de ne pouvoir prendre les vêtements d'un garde si vous l'avez tué car les taches de sang sur un uniforme, ce n'est pas super discret. Malgré la richesse des actions exécutables, Death to Spies dispose d'une réalisation plus que médiocre. L'intelligence artificielle est catastrophique. Les ennemis réagissent comme des boulets, tournent en rond sans aucun but quand un de leurs collègues se fait tuer. Il est même possible d'être « caché » au milieu de la route, limite à pique-niquer avec deux gardes sans qu'ils ne réagissent. Tant que vous n'entrez pas dans leur champ de vision, tout va bien. De même, une fois déguisé en soldat allemand, vous pouvez ramper ou danser dans un couloir rempli de gardes, tout le monde trouvera ça normal. Évidemment, un jeu d'infiltration sans une I.A. un minimum correcte, ça ne donne rien de vraiment bon. De plus, ici le rythme de jeu est particulièrement lent même pour de l'espionnage. Étant donné que l'animation et l'aspect visuel ne relèvent pas le niveau, il n'y a vraiment pas grand-chose à sauver dans Death to Spies. Sam Fisher peut dormir sur ses deux oreilles, ce n'est pas demain qu'il va prendre sa retraite.

Cyd



Pour un bon camouflage, il faut jeter le sac à dos mais le contenu reste accessible. Pas très logique.

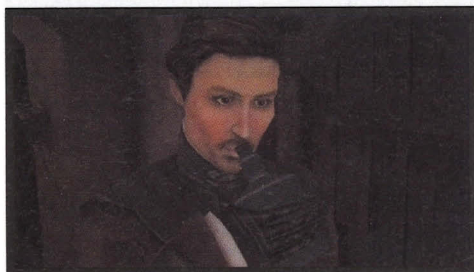
+ Un large choix d'actions possibles
- Intelligence artificielle
- Animations
- Mou du genou

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
4	4	3

Dead Reefs

MAUVAIS POUR LES NERFS

CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** The Adventure Company (Dream Catcher)
DÉVELOPPEUR Streko-Graphics Inc./Canada
TEXTE ET VOIX en français



+ On s'est pris une bonne tranche de rigolade à la rédac
- Prise en main horrible
- Réalisation surannée
- Dialogues soporifiques

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
2	4	2

QUAND ON RÉCLAME LE TEST DE BIOSHOCK, IL FAUT S'ATTENDRE À EN PAYER LE PRIX. COMME SE RAMASSER CE GENRE DE « CHOSE » EN CONTREPARTIE...

Aujourd'hui, ami lecteur, nous allons faire un petit exercice rigolo. Prenons un jeu a priori anodin et inoffensif, comme ce Dead Reefs qui traîne sur le coin de mon bureau depuis une dizaine de jours. Retournons la boîte et parcourons ensemble la jaquette. Oh ! Que de superlatifs ! Que de phrases aguichantes qui donnent envie de l'installer sans attendre ! Et pourtant... Il suffit de parler un peu le « Marketish » (le langage des habitants du pays de Marketing) pour comprendre qu'en fait, ça n'en vaut peut-être pas vraiment la peine. Allez, parce que je suis sympa, je vais vous apprendre quelques rudiments de ce langage barbare. La boîte annonce des « événements dynamiques qui vous occuperont durant des heures ». En réalité, il faut entendre : « La gestion des caméras est si catastrophique que l'on n'arrête pas de se demander où on est et où on va ». La ligne suivante m'annonce qu'on pourra « utiliser des machines ou des objets pour voyager à travers le jeu », ce qu'on peut traduire par « la souris n'est pas reconnue, mais si vous arrivez à comprendre comment sont mappées les commandes, vous devriez pouvoir faire des trucs avec le clavier ». On continue ? La jaquette clame encore que « les personnages ont de vraies personnalités et des attitudes uniques », ce qui revient à dire que parfois, le héros refusera d'ouvrir une porte en s'exclamant : « Je ne comprends pas ». Vous voyez, c'est simple en fait, le Marketish. Allez, un petit dernier pour la route. À votre avis, que faut-il comprendre quand on lit qu'on pourra « faire des choix qui affecteront la progression et l'issue du jeu » ? Qu'on peut à tout moment quitter cette merde. Bravo !



« Je ne comprends pas ? ». Alors, vieux, c'est une porte, il y a une poignée, j'aimerais que tu l'ouvres. Boulet.

Faskil







CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Sports/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais sur la version testée



Eh ouais, vieux ! La défense elle est DTC !

Madden NFL 08

SPORT

PRENEZ DES GUS DE 120 KILOS, ÉQUIPEZ-LES D'UNE ARMURE, LANCEZ UN BALLON ET REGARDEZ. LE FOOT U.S. CE N'EST PAS AUSSI COMPLIQUÉ QUE ÇA EN A L'AIR. IL FAUT JUSTE NE PAS SE FOCALISER SUR LES SCHÉMAS TACTIQUES. VOUS SAVEZ, LES TRUCS AVEC LES FLÈCHES QUE PERSONNE NE COMPREND.

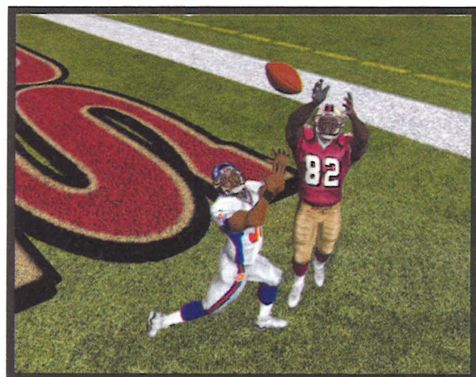
Le foot américain et moi, c'est une vieille histoire. Non pas que je sois un passionné de ce sport depuis des années mais je me suis simplement arrêté à la suprématie des 49ers de San Francisco et de son quaterback de l'époque, Joe Montana. Autant dire que ça commence à dater. Depuis, c'est le trou noir. Vince Young, le quaterback des Tennessee Titans présent sur la boîte de ce nouveau Madden, n'est pour moi qu'un parfait inconnu. Mon boucher serait sur la pochette du jeu, déguisé en cosmonaute, que ça me ferait le même effet. Pourtant, ça ne m'a pas empêché de replonger dans cet univers de mâles gonflés à la testostérone. Après quelques matchs pour se remettre dans l'ambiance, la magie reprend : on est au cœur de l'action, les animations sont exemplaires, les chocs puissants, on vibre à chaque touchdown et on râle à chaque interception contre son équipe. Est-ce dû au fait que je n'ai pas touché à un Madden depuis des années ? Très certainement. Forcément, si vous achetez cette franchise tous les ans, vous risquez d'être moins enthousiaste vu le nombre de nouveautés qui, comme d'habitude, se comptent sur les doigts d'une main d'un gnome manchot.



Grâce au système d'icones, un simple coup d'œil suffit à voir où sont placés les meilleurs joueurs.

À l'ouest pas grand-chose de nouveau

Hormis les animations retravaillées, un système d'icones fait son apparition. Il permet de voir, grâce à différents logos, les joueurs qui sortent du lot. C'est-à-dire les meilleurs athlètes de votre équipe (le plus rapide, le meilleur réceptionneur…). Il existe plus d'une vingtaine d'icones servant à repérer en un coup d'œil les joueurs les plus adaptés à une situation. Très pratique lorsque l'on ne connaît pas les stars du foot US à mettre en avant lors d'un match. Des minijeux permettent d'ailleurs aux novices d'apprendre à faire leurs premiers pas dans ce sport. Enfin, en théorie car ce n'est clairement pas de petits entraînements qui amèneront de nouveaux adeptes à ce sport. Malgré des règles simples, les schémas tactiques font souvent office de gousse d'ail anti-joueur occasionnel.



Un peu de technique

Compatible Windows Vista, Madden NLF 08 demande un CPU cadencé à 1,8 Ghz pour tourner sur le dernier système d'exploitation de Microsoft. Prévoyez aussi 1 Go de Ram et une bonne carte vidéo pour afficher tous les détails afin de profiter pleinement d'un match, même sous XP.

Depuis le temps que la série existe, Electronics Arts pourrait penser à intégrer un véritable tutorial, facile d'accès, pour tenter de capter l'attention des novices. Ce sport, peu connu dans l'Hexagone reste, une fois de plus, réservé à une minorité.

Cyd



En Deux Mots

Pas de surprises pour ce nouvel opus. Il s'agit d'un Madden efficace, comme chaque année, arborant quelques nouveautés trop peu nombreuses pour créer une réelle euphorie à voir débarquer cette version 08. Il n'en reste pas moins incontournable pour les amateurs de foot U.S.

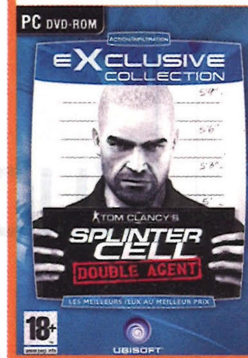
- \+ Système d'icones
- \+ Animation
- \+ Match immersif
- − Encore trop peu de nouveautés

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Splinter Cell Double Agent

Genre: Je retourne ma veste
Infos: 15 euros environ – CPU 3 GHZ + 1 Go de Ram + Carte 3D 128 Mo – Collection Exclusive chez Ubisoft
Note: 8/10 dans Joystick n° 188

On a beau dire, l'argent, c'est tout de même important. Prenez Splinter Cell Double Agent. À plein tarif, des millions de personnes ont payé pour y jouer. À tarif réduit, on peut se demander qui sera prêt à cracher de la thune pour avoir un deuxième exemplaire. D'où le mystère qui plane sur la sortie de ce jeu en gamme budget. Cela dit, je n'ai peut-être pas tout compris. Il y a aussi des gens nés après la sortie officielle et Ubisoft a peut-être pensé à eux. Oui, c'est sans doute ça. C'est sûr, même.



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



Dark Messiah of Might and Magic

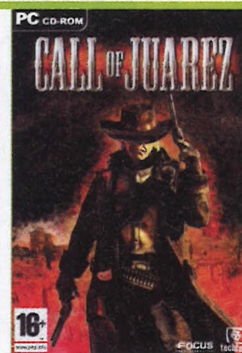
Genre: FPS héroïc-fantasy
Infos: 15 euros environ – CPU 3 GHZ + 1 Go de Ram + Carte 3D 128 Mo – Collection Exclusive chez Ubisoft
Note: 8/10 dans Joystick n°186

Si vous avez omis Arkhane dans votre prière quotidienne, je vous conseille fortement de rattraper cette faute impardonnable en passant les vingt prochaines heures de votre vie sur Dark Messiah. Quand viendra l'heure de The Crossing, le studio français reconnaîtra les siens. On ne sait jamais, mieux vaut mettre toutes les chances de son côté.

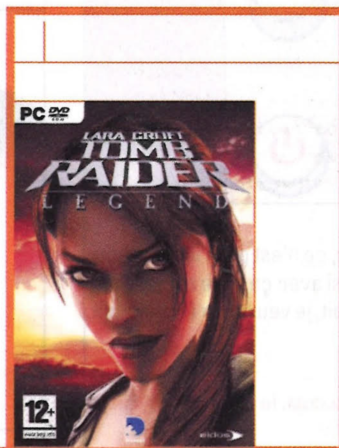
Call of Juarez

Genre: Spaghetti al dente
Infos: 15 euros environ – CPU 2,5 GHZ + 1 Go de Ram + Carte 3D 128 Mo – Collection Silver chez Focus
Note: 7/10 dans Joystick n° 185

CoJ n'est peut-être pas le meilleur FPS Western de tous les temps (rien ne remplacera Outlaws), mais à vil prix, la barre d'exigence retombe toujours d'un cran. En fait, c'est tellement vrai qu'on pourrait créer une nouvelle discipline entièrement vouée à l'étude de cette constante. Baisser le prix d'un jeu ne le rend pas forcément meilleur. Mais il rend plus enclin au pardon. Et ça, c'est aussi beau que la saison des pluies, quand les grenouilles viennent joyeusement copuler autour de la mare de mon grand-oncle.



La page Budget, c'est un peu le troisième camembert dans la rotation des cultures, juste avant de laisser la terre reposer. C'est justement pour ça qu'on les aime, ces jeux un peu datés : parce qu'ils ont du vécu, ce qui leur donne un certain charme, un côté rustique, dirais-je. Ensuite, bien sûr, il arrive qu'on tombe sur un morceau un peu trop faisandé, mais peut-on vraiment leur en vouloir pour si peu ?



Lara Croft Legend

Genre: Le retour de Lara
Infos: 14,95 euros environ – CPU 2 GHZ + 1 Go de Ram + Carte 3D 128 Mo – Collection Pure chez Eidos
Note: 7/10 dans Joystick n°181

Écrire la page budget c'est génial. On peut prendre l'air du type qui a joué à tous les jeux et on peut parler sans savoir et avec la plus grande assurance de ce qu'on ne connaît pas. Bref, tout ça pour dire que Lara Croft Legend, c'est de la balle, c'est une valeur sûre, vous pouvez y aller les yeux fermés. Et vous savez quoi ? Le pire, c'est que c'est sans doute vrai, même si perso, j'attends toujours qu'on me paie pour y jouer.

Quoi de Neuf

par la rédaction

Sabre

À force de parcourir le monde en dormant dans des palaces, on prend des goûts de luxe. Oui, c'est tragique. Et même si vous êtes incapable de ressentir la moindre once de pitié (on vous connaît), vous pouvez sans doute comprendre le désespoir qui habite le journaleux, quand il revient le week-end dans son triste placard à balai parisien. Pour oublier son triste sort, il passe alors son temps à surfer sur le Net, sans compter les heures, jusqu'au moment où il tombe sur Boynq et ses produits hyper classieux. Les enceintes Sabre, par exemple, offrent 2x10 watts, une sortie vidéo en bonus et sont donc compatibles iPod. Elles permettent de synchroniser son iPod avec son PC via FireWire ou USB et rendent surtout le



monde plus beau. Oui, ce n'est pas l'incarnation de l'objectivité, mais si avec ça je ne reçois pas mon exemplaire gratuit, je veux bien être maudit.

FABRICANT : BOYNQ
SITE WEB : **WWW.BOYNQ.COM, le site qui a la classe**
PRIX : ENVIRON 100 EUROS



Peluches Pacman

Le jour où les peluches officielles seront élaborées dans le respect de la charte commerce équitable, je comprendrai pourquoi on peut demander 20 euros en échange d'une boule de mousse jaune qui a besoin de piles électriques pour ne pas marcher. En attendant, si vous avez suivi, ça veut dire que j'ignore comment on peut faire cracher une somme pareille à de vieux nostalgiques, vous savez, ces individus qui affirment en toute mauvaise foi que Pacman est un jeu indémodable. O.K., je sors.

FABRICANT : NAMCO
SITE WEB : **WWW.CLUBNAMCO.COM**
PRIX : TROP CHER

Dual Music Player

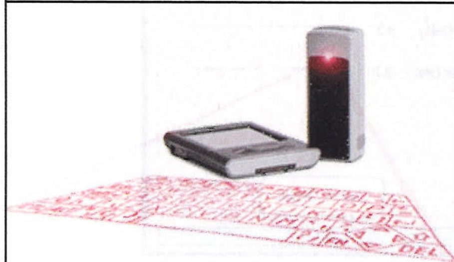
À la base, je croyais que c'était un éventail et c'est un peu pour ça que j'avais décidé d'en parler. Parler d'éventails dans la rubrique Quoi de Neuf, c'est en effet rappeler de manière élégante à Styx que L'ÉTÉ ON CRÈVE DE CHAUD DANS CES LOCAUX. Ben ouais, j'ai encore des



cloques et tout. Imaginez ce que ça donnerait s'il avait fait beau. Mais finalement, il se trouve que c'est pas un éventail. C'est un truc qui permet de lire des CD en fait et qu'on peut trimballer dans la poche. Enfin on peut le trimballer dans la poche quand on n'écoute pas de CD. Et on peut mettre le CD dans sa chaîne hi-fi quand on est chez soi. Donc au final, à quoi ça sert ?
Ben heureusement, y a aussi une fonction mp3, mais alors à quoi sert le mode éventail ?
Bref, je soupçonne Yanko Design d'avoir créé cet outil pour m'embrouiller le cerveau.

FABRICANT : YANKO DESIGN
SITE WEB : **WWW.YANKODESIGN.COM**
PRIX : N.C.

Clavier Virtuel



Paraît que je suis censé mettre des trucs élégants dans cette rubrique. Paraît que ça doit être plutôt de bon goût aussi, mais à mon avis pour plaire au geek, vaut mieux mettre des trucs vulgaires. Des trucs en toc, super chers et surtout, qui ne servent à rien. Donc voilà le clavier virtuel. En clair, c'est un clavier qui n'existe pas. Mais bon, faut pas tout voir en noir : ce truc qui n'existe pas est Bluetooth, compatible avec la plupart des systèmes d'exploitation et dispose d'une batterie rechargeable de deux heures d'autonomie.

FABRICANT : POWER POSITIONING
SITE WEB : **WWW.VIRTUAL-LASER-KEYBOARD.COM**
PRIX : ENVIRON 130 EUROS







Sacs Kinetik

Oui, ce sont des sacs. Et je vais vous dire, j'aimerais pas être à leur place. Ouais, parce que c'est dur d'être un truc destiné à transporter des choses, personne n'a jamais rien de drôle à raconter, alors qu'en fait, c'est super pratique. Celui-là par exemple, il permet de transporter un PC portable 15", mais comme tous les autres sacs, il est en polyester et n'a aucun sens de l'humour.
Ce pauvre hère existe en deux versions : rouge et noir, à dos ou à main. Pour ma part, j'attends toujours le sac à dos pour PC de bureau.
Ça, au moins, ce serait drôle (mais je pense que Cyd serait le seul à l'utiliser). Tiens d'ailleurs, je viens d'avoir une révélation : si ça se trouve, les chevaliers du Zodiaque, ils portent des PC de bureau sur leur dos.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : **WWW.LAPTOPSPIRIT.FR**
PRIX : ENVIRON 100 EUROS





Miuro le Robot

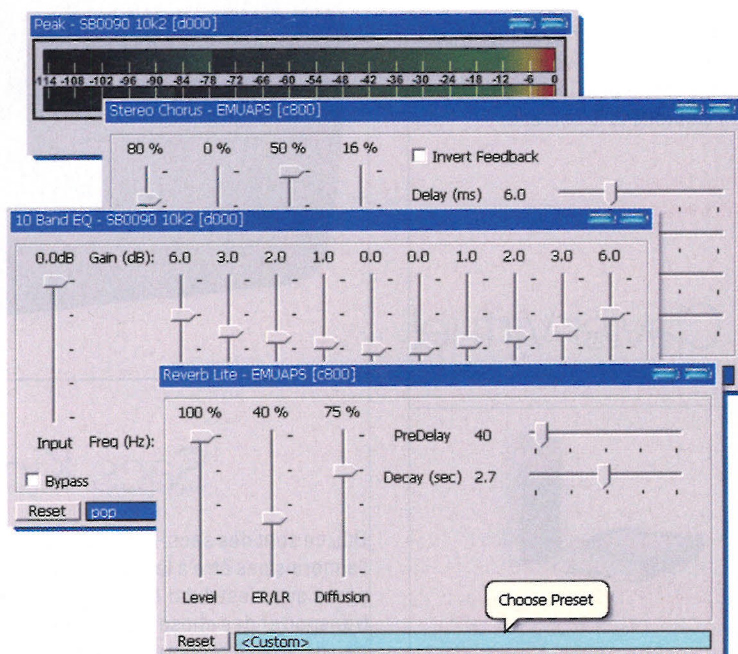
J'ai toujours soupçonné iPod d'avoir honteusement pompé son concept sur le film de Cronenberg. Vous savez, ExistenZ, le truc super malsain où des gens se branchent des câbles de douche dans le dos. Bref, tout ça pour dire que ZMP INC. joue les expérimentateurs avec Miuro, un robot pas franchement intelligent, mais sur lequel on peut brancher un iPod comme dans le film, et qui vous suivra partout sans vraiment savoir dans quelle réalité il se trouve. D'ailleurs, il ne se posera probablement pas la question, mais tout ça, on s'en fout, vu qu'il est plus beau qu'un cheval à bascule. Oui, ça n'a aucun rapport.

FABRICANT : ZMP INC.
SITE WEB : **HTTP://MUSIQUE.FLUCTUAT.NET/BLOG/**
PRIX : ENVIRON 690 EUROS

PAR C_WIZ

DES UTILITAIRES À LA MODE

Rien n'y fait, malgré tous mes efforts, il faut toujours que je vous parle de matériel même hors de la rubrique Matos ! C'est pour la bonne cause en tout cas, avec un projet qui vous permettra de réutiliser vos « vieilles » cartes sons sous Windows Vista. Sans oublier un logiciel qui comblera deux de vos rêves d'enfance en un : être à la fois caissière et bibliothécaire !



Les plugs-in sonores sont supportés, chouette.

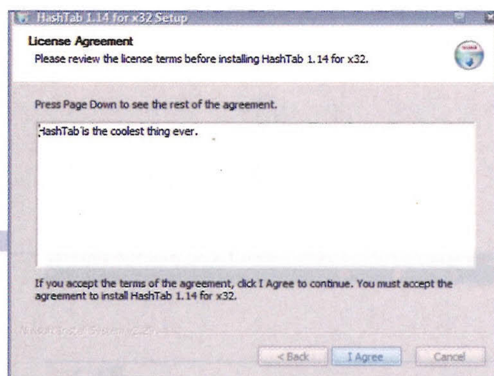
kX Project Audio Driver

En plus d'être responsable du réchauffement climatique et de la faim dans le monde, Windows Vista à d'autres conséquences dramatiques pour les possesseurs de matériel un peu ancien. Pour les constructeurs, un nouveau Windows, c'est une raison idéale pour couper le support de certains produits. Les mauvaises langues diront que c'est pour vous en vendre de nouveaux. Et je ne parle pas du dramatique marché des imprimantes (je me suis juré de ne jamais vous en parler, donc je ne vous en parlerai pas, non !), mais de l'ultra-stagnant marché de la carte son. C'est certes triste pour nos amis de Creative mais il faut se faire une raison : mis à part les professionnels du son, la majorité des utilisateurs n'a pas besoin d'une nouvelle carte son, l'ancienne fait parfaitement l'affaire, quand ce n'est pas le chip son intégré à la carte mère qui suffit. Et l'on ne parlera pas du S/PDIF, ça risque de les vexer. En attendant, certains d'entre vous se retrouvent avec des Sound Blaster Live, ou d'autres cartes qui, par manque de drivers, refuseront de tourner sous Vista. C'est là qu'intervient Eugene avec son projet kX : un driver gratuit pour toutes les cartes basées sur les puces Emu10k de Creative. Ce qui globalement recouvre un très gros paquet de cartes, que ce soient les puces intégrées aux cartes mères ainsi que la quasi-totalité des Live ! et des Audigy. Bien sûr, l'interface de ces pilotes est un peu maladroite, et il faut parfois chercher pour activer certaines fonctionnalités avancées lorsqu'elles sont disponibles (le support du 24 bits/96 kHz est encore absent pour les Audigy 2), mais vu le prix de ce pilote, franchement, on n'a pas le droit de se plaindre.

- **VERSION : 5.10.0.3538m**
- **ÉDITEUR : Eugene Gavrilov**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://kxproject.lugosoft.com**



De quoi faire plaisir aux musiciens, des pilotes ASIO (très basse latence) pour une qualité au poil.

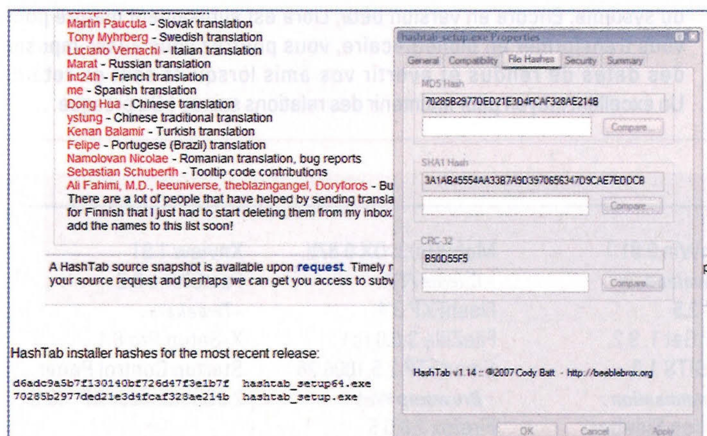


L'auteur d'HashTab a tout compris au principe du « Contrat Licence Utilisateur Final » comme l'appelle si bien Microsoft.

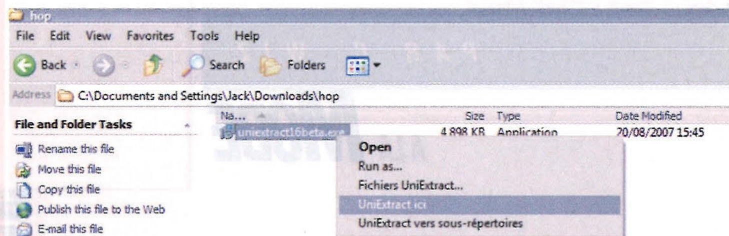
HashTab

Nous allons parler un moment de sécurité sur Internet. Non, revenez, il s'agit juste de vous assurer que les fichiers que vous téléchargez sont bel et bien conformes à ce que l'auteur désirait. Car voilà, même lorsque l'on va chercher de bons utilitaires conseillés par votre magazine préféré, on se retrouve souvent avec un choix moral à effectuer. La plupart des logiciels que nous vous citons sont gratuits, leurs auteurs les maintiennent pour la beauté du geste. Ils doivent également vous les fournir en téléchargement, et c'est là que les choses se corsent. La bande passante n'est pas gratuite, et pour éviter de dépasser les limites fixées par leurs hébergeurs gratuits, les auteurs doivent recourir à des miroirs de téléchargement. Si la plupart sont sérieux, il arrive parfois que quelques miroirs indélicats aiment ajouter un peu de pub ou de virus sur des fichiers, par pur plaisir. C'est pour cela que l'on voit très souvent sur les sites des auteurs le hash MD5 du fichier à télécharger. Le concept d'un hash est assez simple, il s'agit de calculer une signature pour un fichier qui permet d'en assurer l'authenticité. Le but de HashTab est donc très simple : ajouter un « tab » dans les propriétés de vos fichiers Windows qui calcule automatiquement les différents types de hash pour le fichier sélectionné. Les trois hash les plus courants sont présents, à savoir le MD5, le SHA1 et le bon vieux CRC32. Un clic droit sur un fichier fraîchement téléchargé sur un miroir vous permettra donc de vous assurer qu'il n'a pas été modifié. HashTab a le bon goût de s'intégrer parfaitement à Windows, ce qui lui vaut la médaille du « logiciel qui a le bon goût de s'intégrer parfaitement à Windows ». Eh oui, on cherche d'autres titres plus courts pour nos médailles.

- VERSION : 1.14
- ÉDITEUR : Cody Batt
- LICENCE : Freeware
- URL : http://beeblebrox.org/hashtab/



Le hash du fichier correspond au hash inscrit sur le site Web de l'auteur : l'authenticité est avérée.



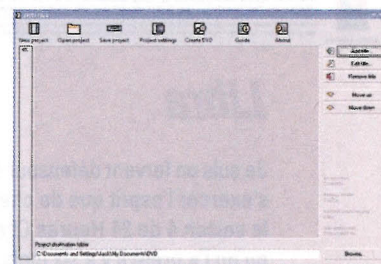
Tentative d'UniExtraction du fichier d'installation d'UniExtract ? Je vois déjà la faille spatio-temporelle se créer, rien qu'à l'idée...

Universal Extractor

Les utilisateurs de WinZip et de WinRar disposent déjà depuis longtemps de menus contextuels, un clic droit sur un fichier leur permet d'en extraire le contenu. Pour les autres, Universal Extractor propose le même genre de service, ajoutant un tas de formats bizarres à sa liste comme les .msi (les programmes d'installation sous Windows). Rien de révolutionnaire, juste un utilitaire pratique.

- VERSION : • VERSION : 1.6
- ÉDITEUR : Jared Breland
- LICENCE : Freeware
- URL : www.legroom.net/software/uniextract

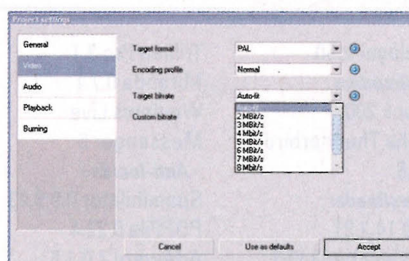
DVD Flick



L'interface de DVD Flick est pour le moins sobre.

Encore un projet Open Source de qualité qui répond à une question simple : comment transformer facilement ses vidéos en des DVD Vidéo lisibles par votre grand-tante Gertrude. Le concept de DVD Flick est totalement simple, on commence par créer un projet dans lequel on va ajouter différents fichiers. Des fichiers vidéo, mais l'on a aussi la possibilité de placer en surimpression des pistes audio ou des sous-titres. L'interface est on ne peut plus simple, DVD Flick s'occupant de toutes les questions compliquées comme le transcodage de vos fichiers à la bonne taille et au bon format. Comble du luxe, il gère parfaitement le format PAL et est livré avec un petit guide en PDF qui vous aidera pas à pas dans la création de votre œuvre. Et comme on est taquin, on précisera que ce guide n'est disponible qu'en anglais. C'est à peu près tout ce que vous reprocherez à DVD Flick...

- VERSION : 1.2.2.0
- ÉDITEUR : Dennis Meuwissen
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.dvdflick.net

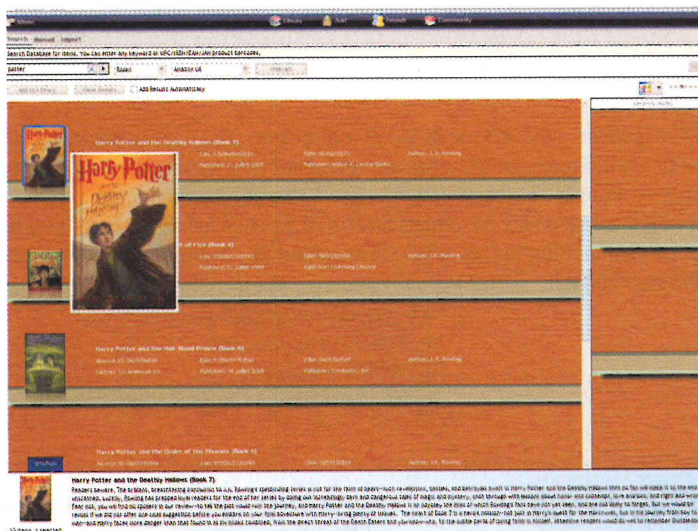


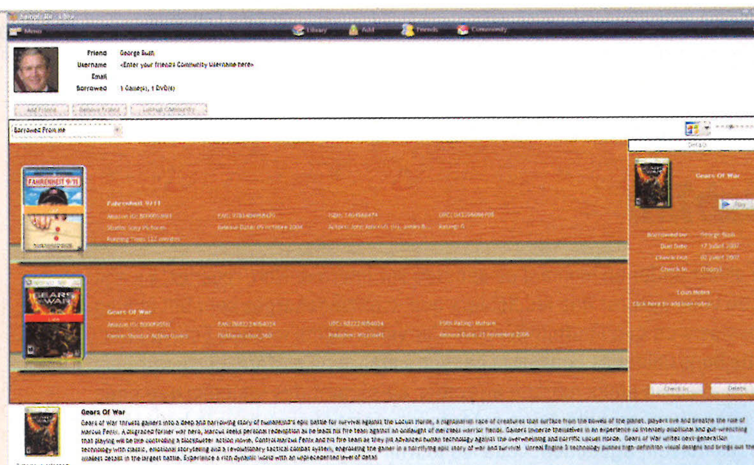
On pourra, outre le format de la vidéo, choisir le bitrate désiré.

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

Amazon n'est pas utilisé que pour les recherches, Libra télécharge les images du site pour illustrer votre bibliothèque virtuelle.





L'humour des auteurs de Libra, offrir un DVD de Michael Moore à George Bush. Vous croyez qu'il y a un message caché derrière le fait que le prêt de Gears of War soit marqué en retard ?

Libra

Je suis un fervent défenseur du non-rangement. Il n'y a rien de mieux pour s'exercer l'esprit que de chercher une bonne demi-heure son coffret de la saison 4 de 24 Heures Chrono. Surtout quand c'est pour s'apercevoir qu'on l'a prêté il y a six mois de cela à un ami. Ce subtil mélange d'exercice physique et mental peut vous permettre de garder la forme. Si l'exercice vous rebute, l'informatique dispose de solutions, comme par exemple Libra. Il s'agit d'un logiciel qui vous permet de cataloguer vos contenus culturels, tels les livres, les CD audio, les DVD et les jeux vidéo. Ce n'est clairement pas le premier logiciel du genre, même si Libra a le bon goût de cumuler les différents formats culturels. Du côté de l'interface, on sent que les développeurs de CodeJam ont voulu mélanger certaines idées de Vista (la barre de « menus » façon Windows Media Player) à d'autres choses plus acidulées (une métaphore pour ne pas parler d'Apple). Les bonnes idées y côtoient de moins bonnes, la lisibilité du texte gris en petite fontes sur une texture de bois n'est pas exactement parfaite. Pour le reste, Libra est rempli de bonnes intentions, on peut ajouter ses biens culturels en tapant le numéro de leurs codes barres, ou plus simplement en effectuant des recherches à partir de mots-clés sur les différents sites d'Amazon (la version française d'Amazon est incluse). Le comble du luxe est bien entendu d'utiliser sa webcam comme lecteur de codes barres, ce qui permettra à tous ceux qui n'ont pas pu jouer à la caissière dans leur enfance d'apprécier la modernité du système. Encore en version bêta, Libra est suffisament mature pour vous transformer en bibliothécaire, vous pourrez vous aussi imposer des dates de rendus et avertir vos amis lorsqu'ils sont en retard. Un excellent moyen pour maintenir des relations saines ! Ou presque...

- **VERSION : 0.8.5**
- **ÉDITEUR : CodeJam**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.getlibra.com**

Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo :
Gomplayer 2.1.6.3199
Media Player Classic Home Cinema 1.0.9.0
VLC 0.8.6c
Media Portal 0.2.3RC1

• Lecteurs audio :
iTunes 7.3.2
Winamp 5.35
Foobar 2000 0.9.4.4
Deliplayer 2.50

• Mailreaders :
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.6

• NewsReader :
Pan 0.14.2.91
Newsleecher 3.9b7
Xnews 6.1.3

• Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.7.1
Windows Live Messenger 8

• Anti-lourds :
Spamihilator 0.9.9.13
POPFile 0.22.4
AdAware 7.0.1.5
HijackThis 2.00 beta
Autoruns 8.72
ClamWin 0.91.1

• Downloaders :
FDM 2.5
FlashGet 1. 9.2
WinBITS 1.0

• Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

• Clients FTP :
FlashFXP 3.4
FileZilla 3.0.0 rc1
SmartFTP 2.5.1006.26

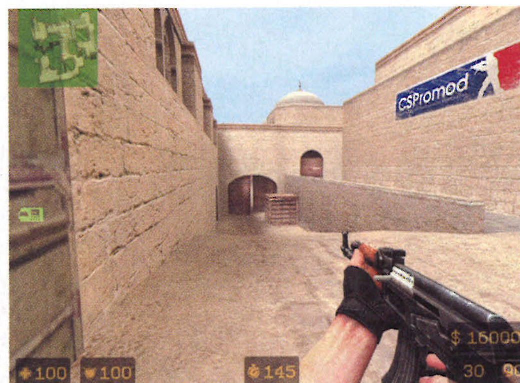
• Browsers Web :
Firefox 2.0.0.6
Netcaptor 7.5.4

• Browsers d'images :
ACDsee 9
Xnview 1.91
FastStone 3.2

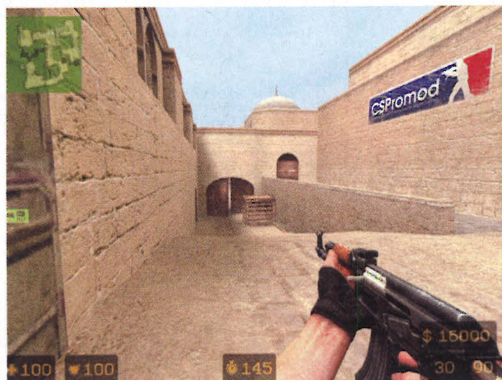
• Tweakers :
X-Setup Pro 8.1
Startup Control Panel 2.8
Customizer XP 1.8.5

CSPromod

ENFIN DU NOUVEAU



Difficile à prendre au sérieux, la sortie du CSPromod ne semble aujourd'hui plus faire aucun doute. En effet, depuis quelques mois, les informations et autres screenshots pleuvent, une première beta fermée a même d'ores et déjà commencé avec les meilleurs joueurs américains. Le CSPromod annoncé comme gratuit, est censé mettre tout le monde d'accord :



le gameplay de CS 1.6 incrusté dans un environnement CS Source. Une alternative très positive puisque les sponsors de matériel ont de plus en plus tendance à abandonner 1.6 pour Source afin d'exploiter à fond leurs produits. Comment expliquer un tel revirement de situation ? Fin 2006, CSPromod proclame en grande trombe l'arrivée d'arQon, le développeur du célèbre mod Quake 3 : OSP. Grand bien leur en a pris puisqu'en six mois, Counter-Strike Promod a quitté son stade hybride et laisse présager du meilleur.

ÉDITO

AU GRAND DÉSARROI DES FANS, AGE OF CONAN VOIT SA SORTIE REPOUSSÉE À MARS 2008. VOUS N'IREZ DONC PAS TRANCHER DES TÊTES DANS L'UNIVERS DE ROBERT E. HOWARD POUR NOËL. DÉCIDÉMENT, S'IL N'Y A PLUS DE DÉCALAGE AU NIVEAU DES PLANNINGS, LE DÉBUT DE L'ANNÉE 2008 RISQUE D'ÊTRE RICHE EN MMO (WARHAMMER ONLINE, AION ET AOC, POUR NE CITER QU'EUX).





Second Life

UNCANNY VALLEY

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, Uncanny Valley Expo n'est pas un stand d'exposition canine. Il s'agit d'un concours Second Life destiné à récompenser les vidéos et les photos d'avatars dotés de visages particulièrement expressifs. On en est à la deuxième édition, c'est organisé par Wagner James, connu pour son site New World Notes et chacun est libre d'apporter sa contribution (hamlet@secondlife.com). Le concours durera jusqu'à décembre, après quoi un jury tablera pour élire les finalistes, puis le finaliste d'entre les finalistes. Dernière précision : les retouches d'images et autres bidouilleries sont interdites. Plus de détails ? C'est ici : http://nwn.blogs.com/nwn/2007/07/the-uncanny-val.html#more

Insolite

PRÉNOM À LA CON

Un couple de Chinois cherchant un nom original et moderne pour leur enfant, a opté pour le symbole « @ » (at en anglais). L'administration n'a toujours pas donné son accord concernant ce choix au moment où ces lignes sont couchées. Pauvre gamin, il démarre mal dans la vie car si « @ » n'est pas accepté, il est fort probable que les parents trouvent un autre symbole à la con en guise de prénom.



Aion

ANGE DÉCHU

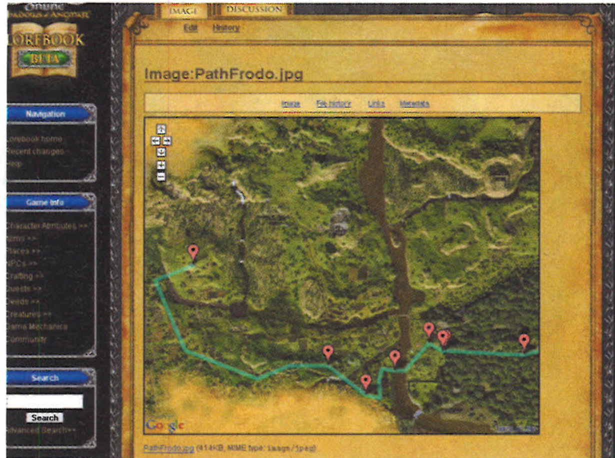
Les milliers (millions ?) de Coréens qui s'attendaient à fouler les terres d'Aion, pour la première fois cet été, grâce au bêta-test doivent se mordre les doigts. Et pour cause, NCsoft a repoussé la bêta de son futur MMO à octobre. Ceci afin de peaufiner quelques points comme le système de combat. Selon NC, ce décalage sur le planning n'affectera pas la phase de bêta ouverte ni la sortie du jeu. Vu qu'il n'y avait pas franchement de date précise, ce sera difficile à vérifier.



LOTRO

OH! UN HOBBIT QUI MARCHE

Frodon, c'est une star. Tout le monde veut savoir où il est, ce qu'il fait, s'il a une relation cachée avec Sam. Alors pour suivre les aventures du hobbit le plus populaire des Terres du milieu, servez-vous de LOTRO Google Map (http://lorebook.lotro.com/wiki/Lorebook_home) pour suivre le parcours de Frodon jusqu'à Rivendell. Passionnant!



Cyberleagues

ON PASSE LE RELAIS

Games-Services vient d'annoncer la fermeture du site Cyberleagues.fr qui est remplacé par eswc.com. Ce dernier sert désormais de point de chute pour les qualifications françaises de la Coupe du monde des jeux vidéo 2008. Dans les faits, pas grand-chose ne va changer. Les joueurs déjà inscrits sur Cyberleagues peuvent se connecter sur www.eswc.com via les mêmes logins et mot de passe. Quant au principe de qualification, il est toujours basé sur un classement national dédié à chaque épreuve officielle. Les organisateurs doivent désormais passer par ce site pour homologuer leur tournoi et les joueurs peuvent récupérer gratuitement leur licence pour la saison 2007/2008.
Le but de ce changement est, selon Games-Services : « de s'imposer comme la première structure fédérative mondiale des sports électroniques. Avec des qualifications pour la Coupe du monde 2008 à travers eswc.com sur plus de 100 pays et 10 langues ». On est bien loin de nos bonnes vieilles LAN organisées dans un garage.



CS Online

RAMENEZ DES POTES… PLEIN

Que l'on accroche ou non, il faut admettre que Counter-Strike se hisse au rang de FPS multi le plus populaire au monde. Ce n'est donc guère une surprise de voir cette licence utilisée pour devenir un MMO. Pas de doute, depuis la démocratisation du genre avec l'arrivée de WoW sur le marché, c'est vraiment devenu une mode de tout convertir en massivement multijoueur. Malheureusement pour nous, ce sont les asiatiques (Corée du Sud, Japon, Chine et Taïwan) qui profiteront en premier de Counter-Strike Online puisque Nexon est en charge du projet. Il s'agit des développeurs de MapleStory et KartRider. Il faut dire que Valve avait annoncé, quelques mois plus tôt, avoir vendu le Source Engine à Nexon. Forcément, côté date de sortie, rien n'a été dévoilé. Concernant les divers systèmes de jeu, c'est le vide aussi. Il faudra donc s'armer de patience avant d'obtenir des infos plus croustillantes.

Archlord

PASSAGE EN FREE2PLAY

Après l'annonce de la suppression de l'abonnement d'Archlord en janvier dernier, Codemasters communique de nouveau sur leur MMO et propose le client du jeu totalement libre d'accès. Oui, vous avez bien compris, Archlord devient entièrement gratuit. Pour obtenir une clé et télécharger le client, il suffit de faire un saut sur le site officiel (www.archlordgame.com). La boutique Chantra disponible pour acheter des objets en jeu reste, quant à elle, payante. C'est désormais le seul moyen pour Codemasters de financer ce MMO.





Tabula Rasa

Y A QUOI DANS LA BOÎBOÎTE?

NCsoft a annoncé le contenu de l'édition collector de Tabula Rasa, le prochain MMO de Richard Garriott. À l'intérieur de la fameuse boîte se trouve un briefing du général British (alter ego de Richard Garriott en jeu), des cartes classifiées, un guide de l'AFS, des plaques d'identification Tabula Rasa, un poster et d'autres bricoles dont des choses pour votre personnage : une emote spéciale, des recettes exclusives de teinture et un pet unique.



aAa

LES PRO-GAMERS BRISENT LA GLACE

Parmi les sponsors présents dans l'e-sport, il est courant de voir du AMD, Intel, ATI, Nvidia et autres s'afficher sur les t-shirts des pro-gamers. Tout ce qui touche de près ou de loin à nos bons vieux PC sont naturellement partenaires avec les différentes équipes professionnelles et inversement. Pourtant, les aAa (Against All Authority) ont décidé de modifier les habitudes en prêtant leur nom à une glace disponible en grande surface. Bien plus qu'un but lucratif, cette opération leur sert à mesurer l'impact d'une marque issue du sport électronique sur un produit de grande consommation. Reste à voir si tante Lucette laissera son petit-neveu manger une glace aAa plutôt qu'une bonne vieille Carte d'Or avec morceaux. Quoi qu'il arrive tante Lucette ne connaît pas Ben & Jerry's non plus.

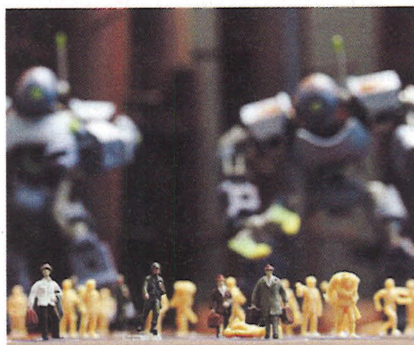




Steve Strawn

OPTIMUS VERSUS BARBIE

Malgré le jeu déplorable et le film, certes aux effets visuels impressionnants mais pas très passionnants, je continue à aimer la série Transformers. Pour oublier ces deux produits, bien trop marketings à mon goût, je suis allé mater les photos de mechas et de poupées réalisées par Steve Strawn, un photographe qui n'a pas oublié son âme de gosse : « Lorsque j'étais gamin, les poupées et les robots étaient toujours en guerre. Parfois, c'était Barbie qui gagnait et parfois, Optimus Prime ». Voilà pour la source d'inspiration. Vous trouverez un bon nombre d'autres photos sur le site de l'auteur : www.splutphoto.com.

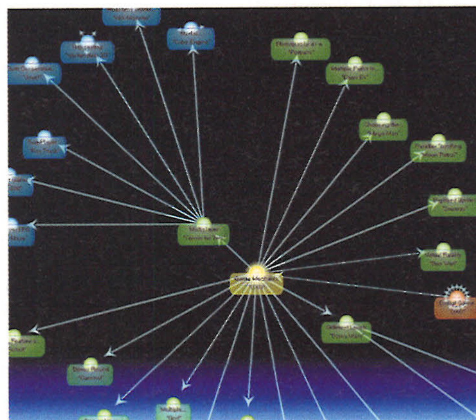




Game Innovation Database

L'ARBRE DE L'ÉVOLUTION VIDÉOLUDIQUE

Si le nombre d'innovations recensées sur http://gameinnovation.org/ est supérieur à 235 au moment où vous irez surfer sur ce site, il y aura des chances pour que ma news ait été écrite dans le passé. Oui, comme théorie, c'est incroyablement audacieux mais que voulez-vous, l'ambiance qui règne à la rédac (Leipzig oblige) me pousse à prendre des risques. Je vais d'ailleurs en rajouter une couche en précisant que la Game Innovation Database est destinée à recenser toutes les inventions que l'humanité a pu faire en matière de jeu vidéo. L'intérêt de cette base est de croiser différents types de classification. Vous pouvez par exemple chercher toutes les innovations qu'a permis l'usage des portraits comme mécanisme ludique. Ou voir comment les avatars animés sont affiliés à des choses aussi diverses que le mode bullet time, la possibilité d'évoluer dans six directions différentes (Homeworld) ou l'utilisation de la vitesse dans un jeu de plates-formes (Sonic). Tout cela est un peu difficile à expliquer, mais ça le sera encore plus une fois les arborescences bien développées, donc pour ne pas me faire comprendre, je préfère m'y prendre maintenant, c'est plus simple.



Chicken Bench

POULET_DE_COMBAT.EXE

On vient tout juste de l'apprendre : du 7 octobre 2007 au 12 janvier 2008, le Centre d'art contemporain hybride La Réserve organise une exposition intitulée Du machinique au vivant. Cette expo présentera différents travaux d'artistes, avec une place de choix pour les œuvres numériques et interactives. Un exemple ? Chicken Bench de Martin Le Chevallier, un « logiciel de combat » pensé pour cannibaliser la puissance de calcul d'un PC de guerre, au fur et à mesure qu'augmente le nombre de poulets caquetant à l'écran. Précisons que La Réserve se situe à Pacy-sur-Eure, à l'ouest de Paris. Plus d'infos sur www.xippas.com/fr/la_reserve comme on dit dans les mags un tantinet sérieux.



Mythos

LE P'TIT FRÈRE D'HELLGATE : LONDON

Vous allez trouver ça curieux (ou pas) mais Mythos doit tout à Hellgate : London. Je préciserais même : Mythos ne serait pas sans Hellgate : London. En effet, à l'origine, ce projet devait avant tout servir à tester le code réseau d'Hellgate. À l'heure actuelle, et après plusieurs mois de développement sous la houlette des Américains de Flagship Studios, on peut en espérer beaucoup plus. D'abord, parce que l'univers fantasy de Mythos est carrément séduisant ; ensuite, parce que Mythos est un hack'n slash certes classique mais très efficace ; enfin, car Mythos sera normalement 100 % gratuit. Aucune excuse pour ne pas essayer hein ? Quand ? C'est une bonne question, puisque actuellement, on n'en sait strictement rien. Mais en attendant la date fatidique, on est là, sur une bêta depuis quelques semaines. Et on peut d'ores et déjà vous affirmer que c'est plus que sympathique, avec un design « cartoon », des environnements très colorés, des combats rythmés, une difficulté bien calibrée et une tonne de quêtes. Prometteur donc, très prometteur. Malheureusement, il y a un couac, et un gros : que peut-on demander et que peut-on attendre d'un titre qui, au départ, n'était là que pour « aider » la star 2007 des studios Flagship ? De la réponse à ces questions dépendra sûrement l'avenir de Mythos car, pour le moment, le challenge ne se résume qu'à taper du monstre pour des causes peu préoccupantes. Si la version finale propose une aventure et un scénario intelligents, alors on signe de suite. Mais si tel n'est pas le cas, on vous aura excité pour rien. Et ce serait bête... Le site officiel : http://www.mythos.com.



Quand même, il a de la gueule ce Gremlin...

SUNDIN

Metin 2

GUERRE DE ROYAUMES

Derrière ce nom complètement pourri, Metin 2, se cache un MMO gratos asiatique axé principalement sur le PVP. Ici, il est possible de prendre part à une guerre opposant trois royaumes. Milgaard est le continent des marchands, Listhmos est plus lié à la magie, quant à Dendera, son peuple est considéré comme agressif et hostile. Avant même de créer son avatar, il faut donc choisir la faction pour laquelle vous vous battrez. Par la suite, les joueurs s'entretueront pour protéger leurs terres et amasser des richesses. Mais avant d'engager sa guilde dans ce genre d'événements, il faut passer par la case XP. Une fois à la sortie de la ville, le massacre de monstres commence. Le genre de phase qui refroidit plus d'un joueur. Surtout qu'ici, le rituel de la chasse aux points d'expérience est parti pour durer des heures, des jours et des semaines, le temps de cumuler suffisamment de puissance pour prendre part aux guerres inter-royaumes. Malgré des combats dynamiques, les graphismes et les animations ne sont pas suffisants pour nous scotcher à l'écran. Parce que quand on passe autant de temps à tuer des créatures, il vaut mieux que cela soit agréable pour les yeux. Pour le reste, c'est très classique : quêtes, changement d'équipement, gain de niveau avec les compétences qui vont avec... Évidemment, comme tout Free2play qui se respecte, une section Shop permet d'acquérir des objets contre de l'argent bien réel. Pour cela, il suffit de convertir vos euros en monnaie du Dragon via Paypal. Chose rare, Metin 2 est jouable entièrement en français et disponible à cette adresse www.metin2.fr. L'enregistrement ne prend que quelques secondes et le client ne pèse que 412 Mo. Pour ceux qui désirent s'exiler, la version anglaise peut être trouvée en suivant ce lien : www.metin-2.com. Faites pas la tronche, vous pouvez y jouer gratos.



Selon votre faction, vous aurez droit aux... mêmes skins de persos.
Au moins, il n'y a pas de jaloux.




Chiens, loups, ours, tout le monde dans le même panier. Pas de prise de tête, les développeurs placent des packs de mobs ici et là.

CYD

GameGune

TOUS LES ANS, AU MOIS DE JUILLET, L'ASSOCIATION ESPAGNOLE GAMEGUNE ORGANISE UN TOURNOI COUNTER-STRIKE PROFESSIONNEL À BILBAO. LE GRATIN ÉTAIT DONC PRÉSENT POUR SE DISPUTER LES 22 500 EUROS EN JEU, POUR LE PLUS GRAND PLAISIR DE TOUS LES FANS.



Les emuLate! en plein match.

Rare cet été, le soleil était pourtant présent, en ce week-end du 20 au 23, pour accueillir nos quatre équipes françaises mais aussi PGS, récents champions du monde, Fnatic et mibr, respectivement troisième et quatrième derrière les Polonais. Au milieu de cette gigantesque LAN, se tenait donc un tournoi pro très relevé. Une première phase de poule a pu déterminer quelles équipes s'affronteraient dans le winner bracket et, à ce petit jeu, les Français s'en sont plutôt bien sortis puisque, à l'exception de mushkin, troisième de poule, les trois autres sont passés. Mis à part des crashs PC qui ont provoqué un habituel retard, le tournoi s'est déroulé à la perfection. Comme toujours dans ce genre d'événements, et contrairement aux tournois dans l'Hexagone, les Français se sont tous serré les coudes en s'encourageant les uns les autres pendant les matchs.

LES DEUX SURPRISES DU TOURNOI

Parmi cette pléthore de grandes équipes, quatre se sont démarquées. Deux surprises, tout d'abord les Finlandais de Logitech.fi, qui après s'être fait sortir dès le premier tour par les champions du monde, PGS, ont remonté tout le loser bracket avec deux victoires en prolongation et deux victoires de trois rounds. Ils éliminent d'ailleurs à cette occasion ces mêmes PGS qui les avaient fait chuter plus tôt, avant de s'effondrer face aux Fnatic pour finir quatrièmes. L'autre surprise n'en est finalement pas une, pour nous Français, puisqu'on savait très bien de quoi emuLate! était capable. Les étrangers, eux, ont dû être plus surpris de voir la formation tricolore arriver jusqu'en finale winner sans difficultés, affrontant pourtant des cadors comme 69N28E ou Fnatic. Le jeune mSx a joué un rôle déterminant sur cette performance en étant tout simplement monstrueux tout le tournoi. Au final, ils accrochent la troisième marche du podium en s'inclinant successivement face aux « made in Brasil » et aux Suédois de Fnatic. En patrons, les favoris n'auront donc pas craqué à l'inverse de PGS. Les Fnatic après avoir cédé contre emuLate!, relèvent immédiatement la tête en atomisant les Logitech.fi, puis en prenant leur revanche face aux Français avant de s'imposer deux fois de suite contre les Brésiliens et d'empocher ainsi 12 000 euros.

BALDOURS

COMPOSITION DES ÉQUIPES FRANÇAISES

emuLate! : HaRts, ioRek, MaT, mSx, R!Go
Back To Reality : dr4z, Glad, MaTz, RoScO, Trepko
legionnaiRe : bisou, falco*, mahE, Ozstrik3r, YanK
mushkin : ferg, Geno, MonsteR, TDSI, Xp3


Les Fnatic juste après leur défaite face à emuLate!



Contre-performance pour les récents champions du monde polonais, PGS.

Classement final

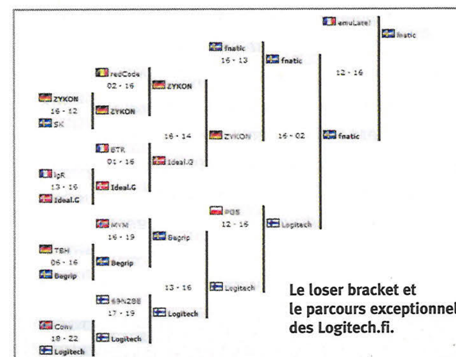
1.	fnatic - 12000€
2.	mibr - 6000 €
3.	emuLate! - 3000 €
4.	Logitech - 1500 €
5/6.	PGS
5/6.	ZYKON
7/8.	Ideal Gaming
7/8.	Begrip
9/12.	BTR
9/12.	69N-28E
9/12.	MYM
9/12.	redCode
13/16.	legionnaiRe
13/16.	SK
13/16.	TBH
13/16.	Convention

EmuLate!

Auteurs d'une réelle performance, les emuLate! sont en constante évolution, MaT nous en dit un peu plus :

Joystick : Au final, plutôt déçus ou contents de cette troisième place ?
MaT : Un peu des deux forcément, comme à la Coupe du monde, compte tenu des matchs que l'on a joués on aurait pu espérer beaucoup mieux. Mais après coup, on est tout de même très satisfait.

Joystick : Des infos sur la rentrée d'emuLate! ? Le line-up va-t-il rester le même ?
MaT : Tout le monde est motivé pour continuer l'aventure et on est tous convaincu que notre stabilité fait notre force, il n'y aura donc aucun changement.



Le loser bracket et le parcours exceptionnel des Logitech.fi.



L'énorme salle de l'Euskal.

goodgame, la fin d'une histoire

CERTAINS L'AVAIENT SENTI VENIR DEPUIS QUELQUE TEMPS ET C'EST AUJOURD'HUI OFFICIEL, L'ÉQUIPE LA PLUS EMBLÉMATIQUE EN FRANCE DEPUIS PLUS DE SEPT ANS MAINTENANT S'ÉTEINT. SES JOUEURS SE SONT RÉGULIÈREMENT PLACÉS SUR LES PODIUMS DES DIFFÉRENTES COMPÉTITIONS ET ONT TOUJOURS SU MAINTENIR UNE IMAGE SÉRIEUSE ET PROFESSIONNELLE.


Wily et Incolas, en bas à droite, lors d'un tournoi à Londres.


La formation CS version 2002, 4e aux WCG en Corée.

Après avoir commencé sur StarCraft avec des joueurs comme ElkY, second aux WCG 2001 en Corée sous les couleurs de goodgame, l'équipe a toujours su se mettre au goût du jour en ouvrant de nouvelles sections. Tout d'abord Counter-Strike, jeu sur lequel ils ont dominé pendant très longtemps avec une année 2005 exceptionnelle où les hommes d'Incolas et Wily, manager et coach de l'équipe, n'ont subi qu'une défaite sur plus de 70 matchs. Ensuite sur WarCraft III et Pro Evolution Soccer, en obtenant là aussi plusieurs titres de champions de France.

CHACUN SUIT SON CHEMIN

Mais toutes les bonnes choses ont une fin, et après deux années difficiles, Incolas et Wily annoncent qu'ils passent à autre chose. Ils déclarent vouloir « relever de nouveaux défis professionnels » tout en soulignant à quel point leur décision est « mûrement réfléchie et non sans regrets ». Sans eux, l'équipe ferme donc totalement ses portes et ses joueurs sont désormais libres de leurs engagements envers elle. Wolf, qui domine la scène française sur WarCraft en l'absence de ToD, a déjà posé ses bagages chez aAa, l'autre ténor tricolore. Dr Crow et moi-même arrêtons, alors que Blqcko et OliGan devraient rejoindre la première équipe française de joueurs salariés en France : mushkin. L'avenir de MaYeRs est plus incertain mais il est fort probable qu'il retourne jouer avec son ancien co-équipier YoRLiN sous les couleurs de dimension 4. Quant aux joueurs PES, avec notamment Droodie et SmainGerrard champion et vice-champion de France 2007, on devrait bientôt apprendre quelles seront leurs futures destinations.

VOILÀ, C'EST FINI

C'est donc la fin d'une aventure humaine incroyable, de fortes amitiés, de bons et moins bons moments. Toutes les personnes ayant goûté de près ou de loin à goodgame savent que l'ambiance était unique comme dans très peu d'équipes au monde, et ses fans, plus fidèles que nulle part ailleurs, regrettent déjà cette disparition.

BALDOURS

La seule victoire internationale : Oxford en 2004.




L'emblématique dim2k soulève la Coupe de France 2005.

2005 ou la saison parfaite : premier à CS et trois joueurs aux trois premières places à WarCraft.

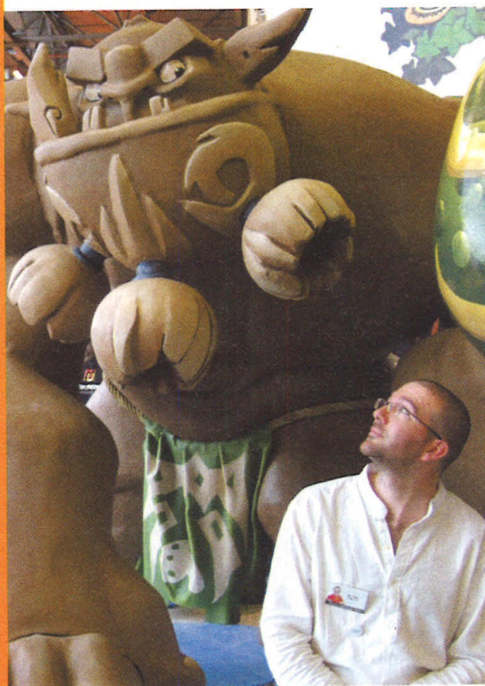


Wakfu

EN TÊTE À TÊTE AVEC TOT

À LA JAPAN EXPO, EN JUILLET DERNIER, Y AVAIT PAS MAL DE JUPONS, DES COMBATS DE CATCH, UN DÉFILÉ COSPLAY, DU GO, DU BO, DES PELUCHES GÉANTES, DES PROJECTIONS D'ANIMÉS, DES CONFÉRENCES ET ANKAMA, VENU PRÉSENTER UNE VERSION ALPHA DE WAKFU ET SA PROCHAINE SÉRIE DE DESSINS ANIMÉS. APRÈS UNE TRAQUE SANS MERCI ENTRE STANDS DE GAUFRES ET VIEILLES BORNES D'ARCADE, J'AI FINALEMENT RÉUSSI À CHOPER TOT, COLONNE VERTÉBRALE DU STUDIO. MOI QUI PENSAIS DEVOIR LUI ARRACHER LES AVEUX AU COMPTE-GOUTTES, IL M'A PLUTÔT FALLU CONSTRUIRE UN BARRAGE POUR ENDIGUER LE FLOT DE PAROLES. PRÉPAREZ-VOUS POUR LA DÉFERLANTE.





Le créateur et sa créature.

JOYSTICK : HELLO TOT. POUR COMMENCER, PEUX-TU NOUS DIRE D'OÙ ÇA VIENT, WAKFU ?

ToT : Je ne sais pas pourquoi, je fais une fixation sur les mots en cinq lettres. Si tu fais gaffe, Wakfu comme Dofus c'est en cinq lettres. Et je voulais quelque chose qui fasse art guerrier.

WAR, WAKFU ?

Ouais, sauf que c'est pas ça. Perdu ! En chinois, le Wushu, c'est l'art de la guerre, ça englobe plein de techniques de combat. En gros, comment se foutre sur la gueule. J'ai transformé ça en Wakfu.

ÇA VOUS A APPORTÉ QUOI D'ABANDONNER FLASH POUR JAVA ?

À un moment dans Dofus, je me suis mis à avoir plein d'idées impossibles à réaliser. J'avais pas mal de regrets, et c'était parce qu'on était obligé de faire du « carte par carte » avec Flash. Sous Java, on peut avoir du scrolling et de la customisation à fond les ballons, de la ceinture aux amulettes. On a aussi pas mal changé l'organisation de l'équipe. On est maintenant une vingtaine de graphs, six ou sept level designers, en plus des anciens développeurs. Et rien que pour l'interface, on a trois personnes.

QU'EST-CE QUI VA CHANGER DANS LE SYSTÈME DE COMPÉTENCES ?

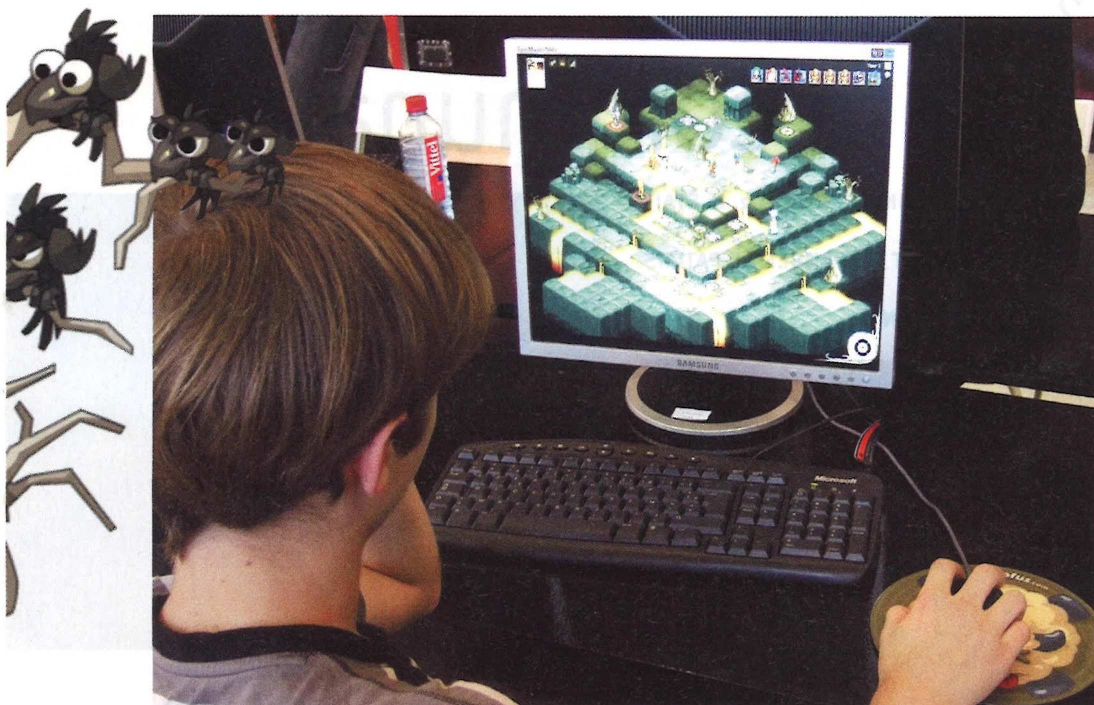
Aujourd'hui, je ne supporte plus de voir deux persos qui se ressemblent. Donc on va mettre en place un système un peu à la Ultima : plus tu vas faire la cuisine, plus tu seras un bon cuistot. Si tu joues tout le temps Sablier de Xelor, tu vas devenir un super ralentisseur. Dans le même ordre d'idées, si ça fait deux semaines que t'as pas bouffé, tes stats vont tellement baisser que tu ne pourras pas combattre. Faudra aller se nourrir dans des tavernes, poser ses fesses sur une chaise et se dire : O.K., on veut buter tel boss, va falloir manger un peu de ça et de ci, un repas équilibré, quoi. Et le cuisinier, il va faire la sauce, découper les légumes, ajouter les champis et servir tout ça aux joueurs. C'est une idée super simple à laquelle je crois à fond.

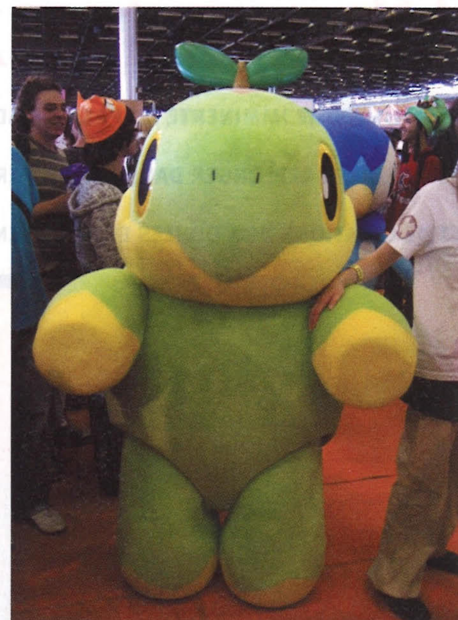


IL N'Y AURA PAS DE PNJ DANS WAKFU. COMMENT CONTREBALANCER ÇA ?

Déjà, on va mettre en place un système d'élection. Ceux qui auront plus de responsabilités comme les gouverneurs seront élus par un système de vote. Après, il y aura aussi des dieux, qui organiseront des challenges. Par exemple, Ecaflip, le dieu de l'Argent va apparaître et dire à tout le monde : « O.K., j'ai perdu 600 pièces dans l'univers. Celui qui m'en rapporte le plus, je lui offre cette arme en récompense. » Après, tu es libre d'activer ou de désactiver les quêtes que tu veux. Faut aussi savoir que si tu fous le bordel, des joueurs pourront aller voir le gouverneur ou la milice, qui colleront des « Wanted » partout dans la ville. Paf, ils accrochent ton portrait, la photo avec le nom exact et celui qui le chope, boum, on lui file une récompense. S'il y a un mec qui ne respecte personne, on peut le rendre







indésirable dans son île et il sera obligé soit de se cacher, pour éviter la milice et les joueurs, soit de fuir sur une île concurrente.

Et l'idée de faire des persos qui meurent, c'est toujours d'actualité ?

Ouais tout à fait. J'ai pas mal joué en mode hardcore à Diablo et je voulais retrouver cette sensation. Une fois que t'as joué de cette manière, tout le reste te paraît fade. Seulement, l'imposer à tout le monde, c'était trop couillu pour moi. On va donc laisser le choix : si tu joues en mode hardcore, tu gagnes deux fois plus d'XP, mais si tu meurs, tu meurs.

Pour finir, peux-tu nous en dire plus sur l'écosystème ?

Je veux que le monde ressemble au caractère des joueurs. Si c'est des gros bourrins et qu'ils rasent toutes les forêts, pour les créatures, ce sera un désastre. Avoir un impact sur l'écosystème, c'est la plus belle chose qu'on puisse offrir à un joueur. Si tu extermines les bouftous, plus personne ne pourra cuisiner, ni faire des vêtements. Par contre, si tu y vas mollo, tu pourras voir deux bouftous copuler dans la forêt. On va aussi développer un truc à la Vina Pinata, afin que les jardiniers aient un impact sur les bestioles. S'ils plantent massivement du blé, y aura des tofus. Et si tu plantes du blé d'or, y a aussi des chances de voir arriver un tofu céleste. Et si tu utilises la magie pour faire pousser tes plantes, cela aura un impact sur la météo et la température. T'auras alors des créatures qui sortiront plus de leur terrier. Donc un jardinier peut s'attendre à voir débarquer des guerriers qui lui demanderont ce qu'il cultive, pour pouvoir prévoir quelles créatures il trouvera dans cette zone ensuite.

Tuttle



La Japan, une bonne occase pour rencontrer quelques mecs bien farfelus.

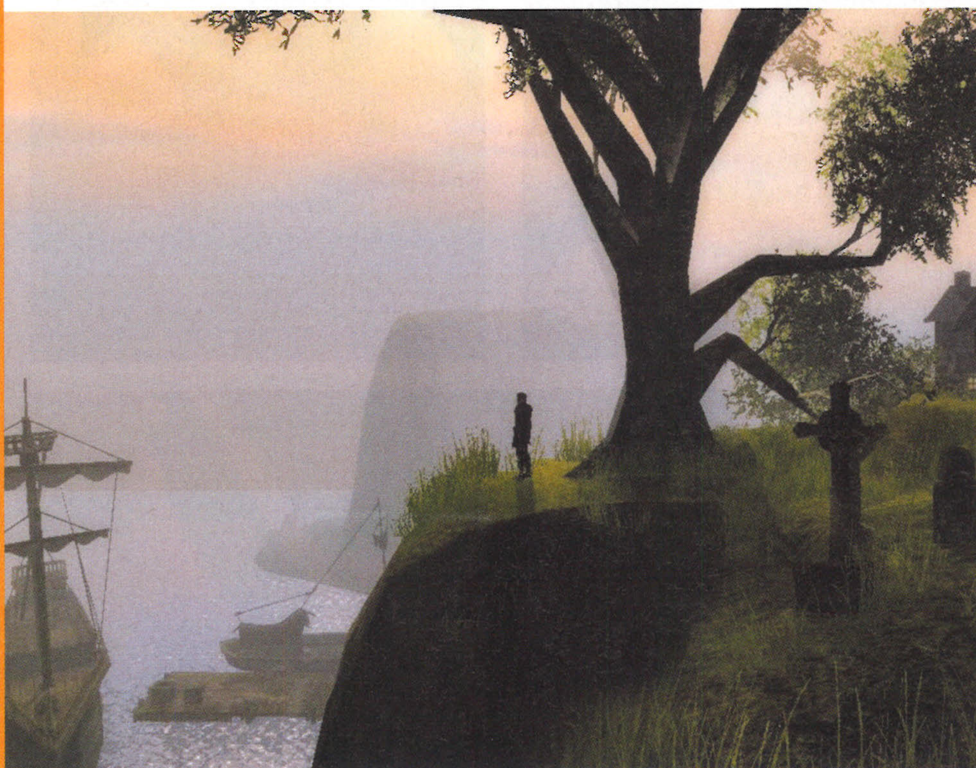


Neverwinter Nights 2

Pleins feux sur la communauté

AVEC LA SORTIE IMMINENTE DU PREMIER ADD-ON POUR NEVERWINTER NIGHTS 2, IL ÉTAIT TEMPS DE SE REPLONGER DANS CET UNIVERS. APRÈS QUASIMENT UNE ANNÉE DE PATCHS ET DE CRÉATIONS DE MODULES EN TOUT GENRE, QUEL EST LE BILAN ?





Le toolset permet de créer le monde désiré.



Au-delà de sa longue campagne solo, Nerverwinter Nights 2 propose un mode multijoueur riche et surtout des outils permettant à la communauté de créer, avec du temps et des compétences, les mondes qu'elle désire. Ce titre purement communautaire est resté un petit peu trop en retrait des projecteurs depuis sa sortie. Tyrnis, Elynehil et Drakolight, les petits gars s'occupant du site www.neverwinternights2.fr se sont prêtés au jeu des questions/réponses afin de faire un point sur l'évolution du bébé d'Obsidian après les nombreux patchs qu'il a subis. Mais surtout de jeter un petit coup d'œil sur la communauté et ses créations.

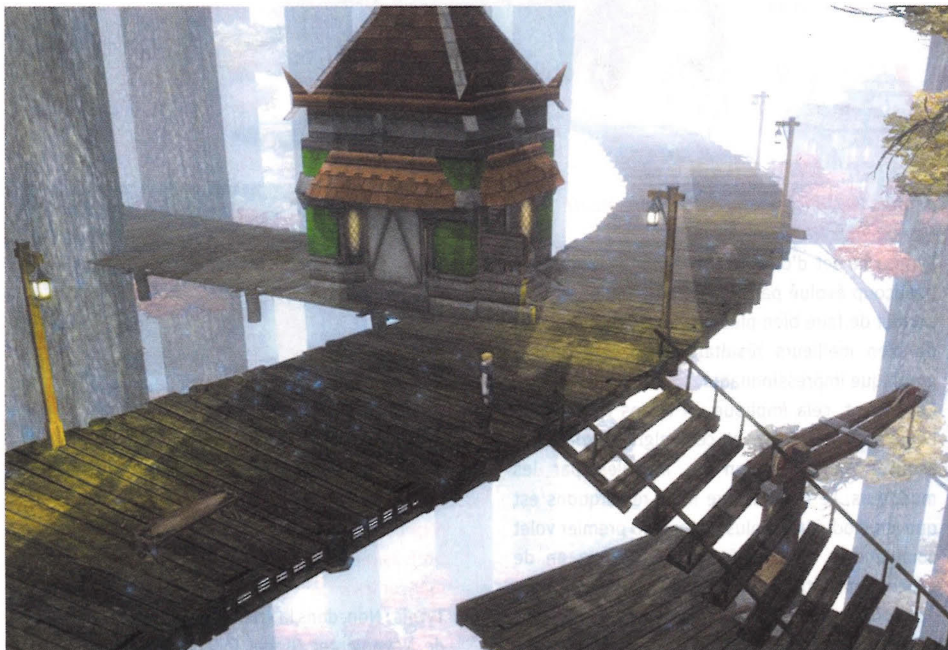
Voici donc une sélection de scénarios déjà sortis ou en cours de développement.

Comme le précise Tyrnis : « Il est effectivement assez difficile de s'arrêter sur un choix, étant donné que beaucoup d'idées sont assez prometteuses. Les projets listés sont tous des projets de monde persistant, aucun plan de module solo n'ayant vu le jour pour l'instant dans la communauté francophone ».

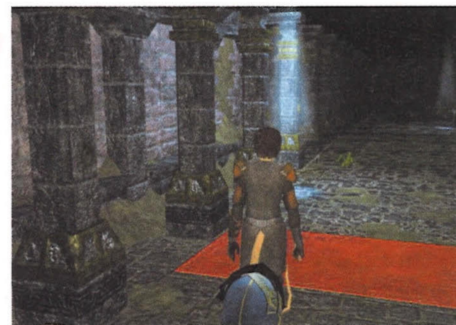
Il n'est pas simple de rentrer dans l'univers de ces différents projets, n'hésitez pas à traîner sur les forums, à poser des questions à leurs créateurs et choisissez enfin le lieu qui vous conviendra le mieux.







Les modules d'univers persistants de Neverwinter Nights 2 sont plus riches au niveau politique et intrigue que les divers MMO sur lesquels on peut évoluer.



Le voleur s'avère toujours être un allié indispensable dans un groupe.



Rien de tel qu'une petite bénédiction avant un combat.

MODULES

Vu la richesse des aventures déjà sorties ou en cours de développement, nous vous conseillons de fouiner sur les sites correspondants afin d'en apprendre plus sur le background et les différents systèmes de jeu qu'il est impossible de résumer en deux phrases.

LES PROJETS EN LIGNE

Orienté action :

Frontières (http://leon79.free.fr/frontieres)
Un univers à l'ambiance XVIe siècle, découverte du Nouveau Monde sur notre Terre à la sauce médiéval fantastique.

Les Copains d'abord (www.minas-dae.com)
Non cet univers persistant n'est pas le lieu de rendez-vous des ménestrels fans de Brassens. Un p'tit tour sur leur forum pour avoir tous les détails possibles.

Rien de plus enquiquinant qu'un nain paladin en guise de leader.



Orienté roleplay :

FastFrench 2 (www.eskysse.com/fastfrench)
Trois grandes cités (humaine, elfique, naine) et des tonnes de pages de background vous attendent dans ce monde. Avec des règles de création de personnage pour garder une cohérence de l'univers, etc.

Arkalym 2 (www.arkalym.com)
Achetez votre maison, possédez votre propre commerce et vendez les objets créés par vos soins grâce aux nombreux artisanats disponibles. Un système de météo et de saison qui influe sur le comportement des personnages, etc.

Erethil 2 - L'Île Magique (http://erethil.aethis.fr)
Direction l'île d'Erethil pour vous familiariser avec ses aspects sociaux, politiques, économiques et religieux. Comme à l'accoutumée, il est impossible de résumer les tonnes de textes relatant le background de modules aussi riches.

Althea 2 (www.althea2.com)
Direction Phalanxia, la ville principale d'Althea, un monde corrompu par des bestioles pas très sympathiques.

LES PROJETS EN DÉVELOPPEMENT À SURVEILLER :

Orienté action :

Lestanorë - La Guerre du Spectre (www.nightsofneverwinter.com/fr)
L'univers de Lestanorë est un projet ambitieux alliant action et PVP dans lequel il faudra choisir son camp.

Orienté roleplay :

Elechos 2 (www.elechos.com)
Seules deux cités ont échappé à la guerre. Les réfugiés ont dû cohabiter pour survivre. Mais rapidement des quartiers raciaux se sont créés. Tensions et alliances sont le quotidien des habitants d'Elechos.

Légende de Lurien (www.deepblack.be/fofo/portal.php)
Donjons, intrigues, politiques, quêtes, trésors, énigmes, batailles navales... Bienvenue dans le monde de Lurien.

Syloan 2 (www.eneade.fr ou www.syloan2.fr)
Un nouveau roi, des villes rebâties sur les ruines des anciennes cités. Une nouvelle vie vous attend...

Drasmal – Terre de Sanglot (www.drasmal.com)
Le continent Drasmal accueille tous les joueurs adeptes du RP dans un lieu inexploré se trouvant loin au sud de Féerune.

Lyncya (www.lyncya.fr)
Comme le signale l'auteur : un beau voyage, un peu d'or, une île décrite comme prometteuse en aventures et en ressources. Il n'en faut pas plus pour se jeter à l'eau.

CYD





Interview

Joystick : Tyrnis, est-ce que tu peux parler un peu du site **neverwinternights2.fr** *?*

Tyrnis : Neverwinternights2.fr est, à la base, un projet datant de l'été 2005, fondé par Zantigui et Drakolight à qui se sont jointes de nombreuses autres personnes. Après un mûrissement de quelques mois, le site a été mis en ligne au début de l'année 2006.

Actuellement, un peu moins de dix personnes travaillent dessus, mais de très nombreuses autres s'y sont relayées, j'en profite par ailleurs pour toutes les remercier pour le travail effectué. Neverwinternights2.fr est avant tout un site appartenant à la communauté, son but premier est de créer un regroupement de la communauté autour d'un vault, une base de ressources pour le jeu mise à la libre disposition de la communauté, regroupant des tutoriaux, du contenu personnalisés divers, des scripts etc.

Joystick : Il y a eu pas mal de polémiques par rapport à l'optimisation de Neverwinter Nights 2 à sa sortie, ça a refroidi bon nombre de joueurs. Qu'en est-il au bout de presque une année de patch ? De quoi remotiver les plus réfractaires à réinstaller le jeu ?

Tyrnis : Je pense qu'il ne faut pas se voiler la face, Neverwinter Nights 2 a eu des débuts difficiles. Mais le jeu s'est nettement amélioré à tous les niveaux grâce aux patchs et au suivi des développeurs. On ne pourrait pas détailler tout ce qui a été corrigé ici mais citons, par exemple, l'amélioration de l'interface du jeu, la correction de nombreux bugs et l'amélioration de l'éditeur. Atari a de plus en plus conscience des lacunes du jeu par rapport aux attentes de la communauté et de nombreuses améliorations sont envisagées par l'entreprise dans un avenir proche, notamment pour la sortie de l'extension.

Joystick : Neverwinter Nights est un titre très communautaire avec la possibilité de créer des scénarios en tout genre. Le premier opus ayant une bonne base de modules, comment s'est déroulé le passage de la communauté vers Neverwinter Nights 2 ?



Tyrnis : Le set d'outil de Neverwinter Nights 2 a beaucoup évolué par rapport au premier opus, il permet de faire bien plus de choses et d'arriver à de bien meilleurs résultats ayant une qualité graphique impressionnante.

Cependant, cela implique un temps de création beaucoup plus long, et ce malgré l'expérience acquise en conception de modules par les moddeurs. Le résultat que nous remarquons est que les modules les plus connus du premier volet commencent à peine à sortir après un an de conception. Cette durée semble être une moyenne pour obtenir un monde persistant de qualité. Les compétences des mappeurs sont ainsi mises à rude épreuve avec le set d'outil, mais le résultat est parfois proche de l'œuvre d'art. Les techniques des scripteurs n'ont guère changé de leur côté, nous pouvons toujours créer n'importe quel système, quête ou autre. Faire un module sur Neverwinter Nights 2 demande beaucoup de compétence dans de nombreux domaines. L'augmentation de la complexité du set d'outil et le temps accru pour la conception qui en découle se traduit par une baisse du nombre de projets, avec le regroupement autour d'eux des développeurs. Mais il se traduit aussi par un abandon de la conception de la part de certains moddeurs n'ayant pas la motivation d'apprendre à mapper sur Electron, où les qualités entre un bon et un moins bon mappeur sont bien plus évidentes, contrairement au premier opus.

Joystick : Comment percevez-vous le travail d'Obsidian vis-à-vis de la communauté par rapport au set d'outil ? Les développeurs sont à l'écoute des joueurs et opèrent des changements en conséquence ou est-ce que les modifications sont en quelque sorte « imposées » ?

Tyrnis : Osibidian se montre de plus en plus à l'écoute de la communauté, notamment depuis la création des « Community Representatives » par Atari France (projet européen dont les CR français sont le pilier), il s'agit de membres de la communauté (actuellement la communauté francophone) qui forment un lien privilégié entre celle-ci et Atari/Obsidian.

Les doléances de la communauté s'avèrent de plus en plus prises en compte dans le développement futur du jeu grâce à cela.



Joystick : Est-ce que les moddeurs sur Neverwinter Nights sont dans l'optique de passer professionnels ? Une tendance que l'on trouve pas mal sur les FPS.

Tyrnis : Non, dans la grande majorité, les moddeurs de Neverwinter Nights font de la conception de module seulement pour le plaisir et avant tout par passion.

Joystick : Malgré le peu d'informations diffusées sur l'add-on, quels sont les points principaux et les diverses améliorations que la communauté aimerait voir apparaître dans l'extension Mask of the Betrayer ?

Tyrnis : Les Community Representatives ont fait transmettre à Obsidian et à Atari un dossier vraiment très complet détaillant les souhaits de la communauté sur des ajouts et améliorations de contenu dans le jeu. Il est ainsi très probable que la majorité des embellissements souhaités par la communauté, comme par exemple une meilleure fluidité du moteur graphique ou un perfectionnement de l'interface graphique, soient pris en compte pour la conception de tout l'add-on.

Joystick : Quels petits conseils donneriez-vous à un novice désirant se lancer dans la création d'un module ?

Tyrnis : Déjà, il est recommandé au joueur débutant de s'inscrire sur les différents sites communautaires (www.neverwinternights2.fr/, www.nwn2.fr/, http://nwn2.jeuxonline.info et www.bbnwn.eu//), de lire les différents tutoriaux proposés par la communauté et de ne pas hésiter à poser des questions sur les forums. Ensuite, il faut s'armer d'un peu de patience et de persévérance pour arriver à maîtriser le set d'outil et ne pas oublier que c'est avec cet outil qu'a été fondée la campagne officielle du jeu. Lorsque vous donnez naissance à votre monde, c'est avec le même outil.

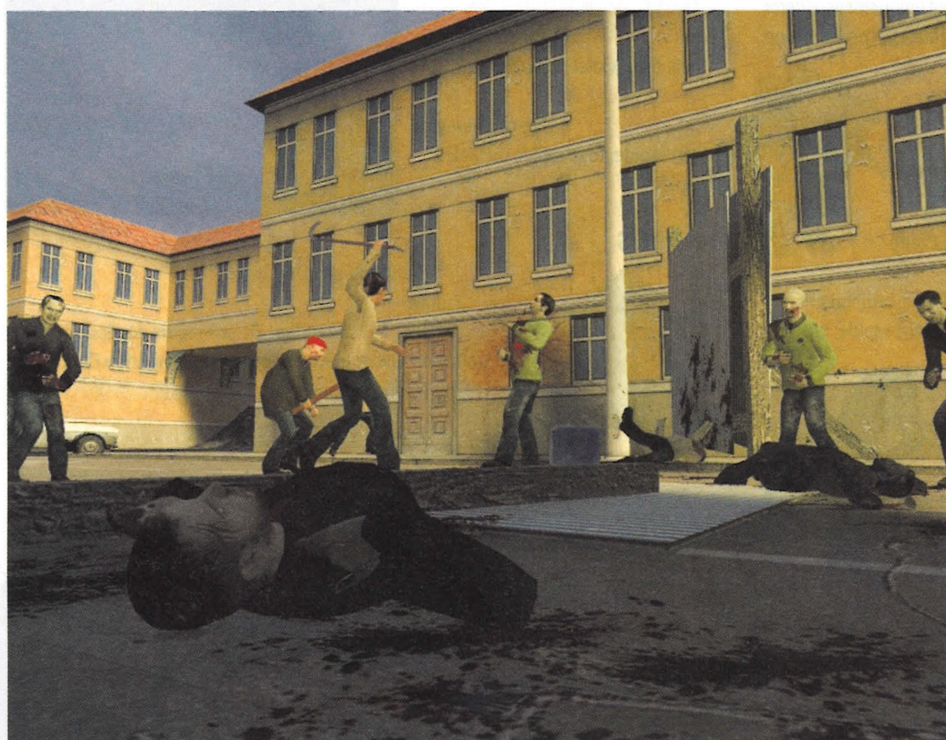
CYD



Decloak/Zombie Master

BROUETTE DE MODS

SI VOUS ÊTES ICI POUR TROUVER LE MOD FLAMBANT NEUF QUI VA REMETTRE DU BRILLANT À VOTRE VIEUX FPS, PASSEZ VOTRE CHEMIN. CE MOIS-CI, ON VOUS A DÉNICHÉ DU BOUEUX, DU MOCHE, DU BAVEUX, BREF DES MODS QUI FONT PAS PLAISIR À VOIR. ALORS POURQUOI JE LES AI CHOISIS ? ALLEZ SAVOIR...





Zombie Master est presque aussi moche que Left 4 Dead.



Left 4 Dead c'est bien sympa, mais ça ne sort pas avant début 2008. En attendant, les pauvres peuvent se rabattre sur Zombie Master, un mod... sur les zombies. Ouais je sais, c'est un sacré suspense et avec un titre aussi peu intuitif, j'ai dû faire des recherches extrêmement poussées pour découvrir le thème de ce mod multi Half-Life 2. Le principe est assez sympa : à chaque session, un joueur est tiré au sort pour être le Zombie Master. L'heureux élu aura la peau jaune et moisie... et quelques hordes de morts vivants à ses ordres pour étriper les autres joueurs. Site officiel : http://www.zombiemaster.org/

CHAMP DE BETARAVE

«Conduire des chars, des jeeps et des overcraft, on s'en fout ! Ça fait longtemps que plus personne ne s'intéresse à ça, ce que veulent les gens, c'est des simulateurs de ferme. Alors là, j'ai eu l'idée du siècle. On va commencer par diffuser un Mod Tracteurs sur le Net, histoire de tester la température. On va l'appeler Tractor Source et compte sur moi pour que ça cartonne du tonnerre.» Vous êtes sûr de vouloir communiquer sur la bêta ? Non parce que le monde n'est peut-être pas prêt pour ça. Trop avant-garde, trop concept à mon avis. Je vous aurai averti, les tracteurs, c'est quand même du marché de niche. Alea jacta est, voici le lien : http://files.filefront.com/TractorSource_Betaexe/;7455012;/fileinfo.html. Non, ne me remerciez pas, je fais ça pour l'amour du terroir.



Elle s'appelle Géraldine et je l'ai rencontrée sur un site de célibataires. On s'aime et rien ne pourra nous séparer. Amen.

UN CHOIX DIFFICILE

Il me reste un paragraphe à remplir et là j'hésite. Soit je vous parle d'un mod médieval-fantastique où l'on peut même se battre à l'épée, soit je vous parle de cette tuerie qu'est Decloak (http://www.decloaksource.com/), un mod infiltration pour Half-Life 2 actuellement en open bêta, dans lequel deux teams s'affrontent, l'une pour gagner la zone de sortie, l'autre pour l'en empêcher et où la dissimulation est le maître mot. Finalement, je crois que je vais parler du mod med-fan.... Quoique non en fait, il ne me reste plus de signes. Pas de chance. Vraiment.

TUTTLE





L'ÉCURIE DE WORLD OF WARCRAFT



L'accès à la première monture est une étape importante dans la vie d'un joueur de WoW. C'est la liberté, le plaisir de parcourir les terres d'Azeroth sans passer trois heures pour franchir cent mètres. Pour gagner un peu de vitesse, on se laisserait porter par n'importe quelle bestiole. Mais au fil du temps, on se fait exigeant. L'argent, la rapidité, tout ça devient accessoire. On désire chevaucher une race spéciale, une monture aux couleurs qui nous représentent... Voici donc un tour d'horizon des montures disponibles. De la plus commune à la plus rare, vous n'avez qu'à faire votre choix.

S.A.S.

LES MONTURES RACIALES

Elles sont les plus courantes. Normalement, un personnage peut uniquement acheter la créature prévue pour sa race. Mais à l'aide de quêtes renouvelables et de beaucoup de patience, il est possible d'en obtenir d'autres.

BÉLIERS



LIEU D'ACHAT : Ferme des Distillambre, Dun Morogh
RACE : Nain
ACCESSIBILITÉ : Nain (pas de pré-requis de réputation) Gnome, humain, elfe de la nuit (requiert le rang de réputation Exalté auprès de Forgefer)
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 40 : Bélier blanc, brun ou gris
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 60 : Bélier blanc rapide, brun rapide ou gris rapide

CHEVAUX



LIEU D'ACHAT : Camp de bûcherons du Val d'est, forêt d'Elwynn et port de Menethil, les Pal
RACE : Humain
ACCESSIBILITÉ : Humain (pas de pré-requis de réputation) Nain, gnome, elfe de la nuit (requiert le rang de réputation Exalté auprès de Hurlevent)
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 40 : Pinto, Cheval bai, Étalon noir ou Jument alezane
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 60 : Palomino rapide, Palefroi blanc rapide ou Palefroi bai rapide

CHEVAUX SQUELETTES



LIEU D'ACHAT : Brill, les clairières de Tirisfal
RACE : mort vivant
ACCESSIBILITÉ : mort vivant (pas de pré-requis de réputation) Orc, troll (requiert le rang de réputation Exalté auprès de Fossoyeuse)
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 40 : Cheval squelette rouge, bleu ou bai
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 60 : Cheval de guerre squelette violet ou vert

ELEKKS



LIEU D'ACHAT : L'Exodar
RACE : Draeneï
ACCESSIBILITÉ : Draeneï (pas de pré-requis de réputation) Humain, nain, elfe de la nuit, gnome (requiert le rang de réputation Exalté auprès d'Exodar)
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 40 : Elekk marron, gris ou violet
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 60 : Grand elekk bleu, vert ou violet

FAUCONS-PÉRÉGRINS

LIEU D'ACHAT : Écurie de Thuron, bois des Chants éternels
RACE : Elfe de sang
ACCESSIBILITÉ : Elfe de sang (pas de pré-requis de réputations), Orc, mort vivant et troll (requiert le rang de réputation Exalté auprès de Lune-d'argent)
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 40 : Faucon-pérégrin noir, bleu, violet ou rouge
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 60 : Faucon-pérégrin vert rapide, rose rapide ou violet rapide



KODOS



LIEU D'ACHAT : Sabot-de-sang, Mulgore
RACE : Tauren
ACCESSIBILITÉ : Tauren (pas de pré-requis de réputation) Orc, troll, mort vivant (requiert le rang de réputation Exalté auprès des Pitons du tonnerre)
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 40 : Kodo brun ou gris
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 60 : Grand kodo gris, blanc ou brun

LOUPS



LIEU D'ACHAT : Vallée de l'honneur, Orgrimmar
RACE : Orc
ACCESSIBILITÉ : Orc (pas de pré-requis de réputation) mort vivant, troll (requiert le rang de réputation Exalté auprès d'Orgrimmar)
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 40 : Loup sauvage de monte, Loup forestier de monte ou Loup brun
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 60 : Loup brun rapide, Loup des bois rapide ou Loup gris rapide

MÉCANOTROTTEURS



LIEU D'ACHAT : Dépôt de Steelgrill, Dun Morogh
RACE : Gnome
ACCESSIBILITÉ : Gnome (pas de pré-requis de réputation) Nain (requiert le rang de réputation Exalté auprès des Exilés de Gnomeregan)
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 40 : Mécanotrotteur brut, rouge, bleu ou vert
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 60 : Mécanotrotteur vert, jaune ou blanc rapide

RAPTORS



LIEU D'ACHAT : Village de Sen'jin, Durotar
RACE : Troll
ACCESSIBILITÉ : Troll (pas de pré-requis de réputation) mort vivant, orc (requiert le rang de réputation Exalté auprès des trolls Sombrelances)
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 40 : Raptor violet, émeraude ou turquoise
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 60 : Raptor bleu, vert olive ou orange rapide



SABRES-DE-NUIT

LIEU D'ACHAT : Enclave cénarienne, Darnassus
RACE : Elfe de la nuit
ACCESSIBILITÉ : Elfe de la nuit (pas de prérequis de réputation)
Nain, gnome, humain (requiert le rang de réputation Exalté auprès de Darnassus)
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 40 : Sabre-de-givre moucheté, Sabre-de-givre rayé ou Sabre-de-nuit de monte rayé
CHOIX DE MONTURES DE NIVEAU 60 : Sabre-de-brume rapide, Sabre-tempête rapide, Sabre-de-givre rapide

LES MONTURES DE CLASSES

Les deux classes « cheatées » du jeu possèdent des montures propres. Je ne parlerai pas des druides (non pas qu'ils ne soient pas abusés eux aussi) mais parce qu'ils n'ont pas de montures dédiées à proprement parler. Il s'agit de transformations animales.

MONTURES DES PALADINS

CHEVAL DE GUERRE DE NIVEAU 40

PRÉREQUIS : Niveau 40
RACE : Humain, Nain, Draenei ou Elfe de sang
LIEU D'APPRENTISSAGE : Auprès d'un Maître des paladins
Pour obtenir le sort d'invocation d'un cheval de guerre, il suffit de parler à l'un de vos maîtres de classe. Si vous avez un paladin Elfe de sang, vous devrez vous rendre à Lune d'argent.



DESTRIER DE NIVEAU 60

PRÉREQUIS : Niveau 60
RACE : Humain, Nain, Draenei ou Elfe de sang
RÉCOMPENSE DE LA QUÊTE : Jugement et rédemption ou Les vrais maîtres de la Lumière (Elfe de sang)
Une longue suite de quêtes vous permettra d'obtenir la monture épique de votre classe. La première quête se prend auprès du Seigneur Grayson Brisombre (à Hurlevent) ou auprès du Chevalier-seigneur Vaillessang (à Lune d'argent).

MONTURES DES DÉMONISTES

PALEFROI CORROMPU DE NIVEAU 40

PRÉREQUIS : Niveau 40
RACE : Humain, Gnome, Orc, mort vivant ou Elfe de sang
LIEU D'APPRENTISSAGE : Auprès d'un Maître des démonistes

DESTRIER DE L'EFFROI DE NIVEAU 60



PRÉREQUIS: Niveau 60
RACE: Humain, Gnome, Orc, mort vivant ou Elfe de sang
RÉCOMPENSE DE LA QUÊTE : Le destrier de l'effroi de Xoroth
Pour obtenir cette monture, vous devrez faire une longue suite de quêtes, donnée par Mor'zul Porte-sang (PNJ situé à l'extrême nord-ouest dans les Steppes ardentes). Avant de lui parler, procurez-vous le grimoire. La majeure partie de cette quête (sauf la fin) peut être accomplie en solo.

LES MONTURES « KIKOO »

Les « kikoo » sont un peu moins conventionnelles que les raciales. Elles sont rapides et augmentent votre vitesse de 100 % pour la plupart.

CHAR D'ASSAUT QIRAJI

PRÉREQUIS : Niveau 60/Monte (150)
Il faut avoir sonné le gong lors de l'ouverture des portes d'Ahn'Qiraj. Cette monture est donc la plus difficile à obtenir puisqu'un seul personnage sur le



serveur peut l'avoir. De plus, contrairement aux autres montures insectes, celle-ci peut être utilisée partout (pas seulement dans l'instance d'Anh'Qiraj). Cet objet est de qualité « orange » ou « légendaire ».



CHAR D'ASSAUT QIRAJI COLORÉ (utilisable dans l'instance d'Ahn'Qiraj uniquement)

PRÉREQUIS : Niveau 60/Monte (75)
Choix de montures : Char d'assaut Qiraji bleu, rouge, jaune ou vert
Se trouve sur : différentes créatures, au Temple d'Ahn'Qiraj
Cette monture permet de se mouvoir dans l'instance d'Ahn'Qiraj un peu plus aisément et on apprécie. Le supplice de marcher à pied des heures durant dans les ruches, non merci…



CHEVAL DE GUERRE EMBRASSÉ

PRÉREQUIS : Niveau 70/Monte (150)
SE TROUVE SUR : Attumen (Karazhan)



DESTRIER DE LA MORT

PRÉREQUIS : Niveau 60/Monte (150)
SE TROUVE SUR : Baron Rivendare (Stratholme)



RAPTOR RAZZASHI RAPIDE

PRÉREQUIS : Niveau 60/Monte (150)
SE TROUVE SUR : Mandokir (Zul'gurub)



SEIGNEUR CORBEAU

PRÉREQUIS : Niveau 70/Monte (150)
SE TROUVE SUR : Anzu (Sethekk Halls)



SABRE-DE-GIVRE DE BERCEAU DE L'HIVER

PRÉREQUIS: Niveau 60/Monte (75) et requiert le rang de réputation Exalté auprès des Éleveurs de Sabres-d'hiver
ACCESSIBILITÉ : Alliance
LIEU D'ACHAT: Auprès de Rivern à Berceau de l'hiver



TALBUK DE MONTE OU DE GUERRE

PRÉREQUIS : Niveau 60/Monte (150) et requiert le rang de réputation Exalté auprès des Kurenai ou des Mag'har
LIEU D'ACHAT: Auprès de l'approvisionneur Nasela (à Garandar) ou du marchand Nasaru (Telaar)
CHOIX DE MONTURES: Talbuk cobalt, argenté, brun ou blanc. Les couleurs sont les mêmes pour les versions « normales » ou de « guerre ».



TIGRE SPECTRAL

PRÉREQUIS : Niveau 60/Monte (150)
OBJET UDE : La carte associée trouvée dans le jeu de cartes World of WarCraft (Fires of Outland) de Upper Deck Entertainment.



TIGRE ZULIEN RAPIDE

PRÉREQUIS : Niveau 60/Monte (150)
SE TROUVE SUR : Thekal (Zul'gurub)



TORTUE DE MONTE

OBJET UDE: La carte associée trouvée dans le jeu de cartes World of Warcraft de Upper Deck Entertainment
S'OBTIENT AUPRÈS DE : Landro Tiraulin (à Baie-du-Butin) Grâce à cette monture, vous n'irez pas moins vite… mais vous aurez la classe par contre !

LES MONTURES PVP

Celles d'Alterac s'achètent auprès des deux vendeurs spéciaux, se trouvant à proximité des entrées des deux factions, à l'extérieur du champ de bataille. Elles s'obtiennent en échange de 50 marques d'honneur de la vallée d'Alterac.



BÉLIER FOUDREPIQUE

ACCESSIBILITÉ : Alliance
PRÉREQUIS : Niveau 60/Monte (150)
RÉPUTATION REQUISE : Exalté avec les Foudrepique



LOUP LOUP-DE-GIVRE

ACCESSIBILITÉ: Horde
PRÉREQUIS: Niveau 60/Monte (150)
RÉPUTATION REQUISE: Exalté avec les Loups-de-givre

Les montures de guerre s'achètent dans le Hall des légendes ou des champions contre 30 marques d'honneur du bassin d'Arathi, du goulet de Chanteguerres et de la vallée d'Alterac.



BÉLIER DE GUERRE NOIR

ACCESSIBILITÉ : Alliance
PRÉREQUIS : Niveau 60, Monte (150)



CHEVAL DE GUERRE SQUELETTE ROUGE

ACCESSIBILITÉ : Horde
PRÉREQUIS : Niveau 60/Monte (150)
RACES : Orc, Mort-vivant, Troll, Elfe de sang



KODO DE GUERRE NOIR

ACCESSIBILITÉ : Horde
PRÉREQUIS : Niveau 60, Monte (150)



LOUP DE GUERRE NOIR

ACCESSIBILITÉ: Horde
PRÉREQUIS : Niveau 60, Monte (150)



PALEFROI DE GUERRE NOIR

ACCESSIBILITÉ : Alliance
Prérequis : Niveau 60/Monte (150)
Races : Toutes les races alliance

RAPTOR DE GUERRE NOIR

ACCESSIBILITÉ : Horde
Races : Orc, Mort-vivant, Troll, Elfe de sang
Prérequis : Niveau 60, Monte (150)



TIGRE DE GUERRE NOIR

ACCESSIBILITÉ: Alliance
Prérequis : Niveau 60/Monte (150)



TROTTEUR DE BATAILLE NOIR

ACCESSIBILITÉ: Alliance
Races : Nain, Gnome
Prérequis : Niveau 60, Monte (150)

Des montures talbuks sont disponibles auprès des vendeurs à Halaa (Nagrand). Elles sont achetées avec les gages de bataille Halaa (à obtenir en PvP) et gages de recherche Halaa (à obtenir en PvE).



TALBUK DE MONTE SOMBRE

ACCESSIBILITÉ: Niveau 60/Monte (150)
COÛT: 70 gages de bataille Halaa et 15 gages de recherche Halaa

TALBUK DE GUERRE SOMBRE

ACCESSIBILITÉ: Niveau 60/Monte (150)
COÛT: 100 gages de bataille Halaa et 20 gages de recherche Halaa

LES MONTURES VOLANTES

Elles sont réservées aux personnages jouant dans l'Outreterre et ayant atteint le niveau 70. Des zones du jeu ne peuvent être accessibles qu'en possédant ce type de monture comme à Skettis.



COURSIER DU VENT

ACCESSIBILITÉ : Horde
LIEU D'ACHAT : Village d'Ombrelune, vallée d'Ombrelune
PRÉREQUIS (MONTURE NORMALE) : Niveau 70/Monte (225)
PRÉREQUIS (MONTURE ÉPIQUE) : Niveau 70/Monte (300)
CHOIX DE MONTURES NORMALES : Coursier du vent bleu, vert ou fauve
CHOIX DE MONTURES ÉPIQUES : Coursier du vent rouge, vert, jaune ou violet rapide



DRAKE DU NÉANT

ACCESSIBILITÉ : Niveau 70/Monte (300) et le rang de réputation Exalté à l'Aile du néant
COÛT : 200 pièces d'or (ou moins selon votre niveau de réputation)
CHOIX DE MONTURES : Drake de l'Aile du néant pourpre, viride, azur, onyx, violet ou cobalt
Pour passer de détesté à neutre, vous devrez faire une suite de quêtes commençant avec Mordenai à Ombrelune. Une fois neutre, vous aurez accès aux quêtes journalières vous permettant d'amasser de la réputation et de l'or !

GRIFFON

ACCESSIBILITÉ : Alliance
LIEU D'ACHAT : Bastion des Marteaux-hardis, vallée d'Ombrelune
PRÉREQUIS (MONTURE NORMALE) : Niveau 70/Monte (225)
PRÉREQUIS (MONTURE ÉPIQUE) : Niveau 70/Monte (300)
CHOIX DE MONTURES NORMALES : Griffon d'ébène, doré ou neigeux.
CHOIX DE MONTURES ÉPIQUES : Griffon bleu, vert, violet ou rouge rapide



PHÉNIX

ACCESSIBILITÉ : Niveau 70/Monte (300)
SE TROUVE SUR : Kael'thas (Donjon de la tempête)
LA monture volante du jeu, il faut être clair. Elle est aussi magnifique que super rare.

RAIE DU NÉANT



ACCESSIBILITÉ: Niveau 70/Monte (300) et le rang de réputation Exalté chez les Gardes-ciel sha'tari
COÛT: 200 pièces d'or (ou moins selon votre niveau de réputation)
CHOIX DE MONTURES: Raie du néant de monte bleue, violette, verte, rouge ou argentée
La première quête de cette réputation se prend auprès de Yuula, à Shattrath (à côté du Maître des volants). Une fois la série de quêtes terminée, vous aurez accès à celles qui sont journalières. La réputation des Gardes-ciel sha'tari est liée à celle d'Orgri'la. Si vous souhaitez faire les quêtes d'Orgri'la (ce qui permet de monter rapidement sa réputation), assurez-vous d'avoir complété celles données par Torkus (dans les Tranchantes). Vous aurez ainsi accès à la suite de quêtes nécessaires. Elle commence par « L'avant-poste de la Garde-ciel » donnée par Chu'la'lor.

ABONNEZ-VOUS À Joystick !

Joystick (1 an/13 n°)	84,50 €*
+ Le jeu TOM CLANCY'S RAINBOW SIX© VEGAS	49,99 €**
Total	~~134,49 €~~



POUR VOUS **79€** SEULEMENT

soit + de 40 % de réduction !



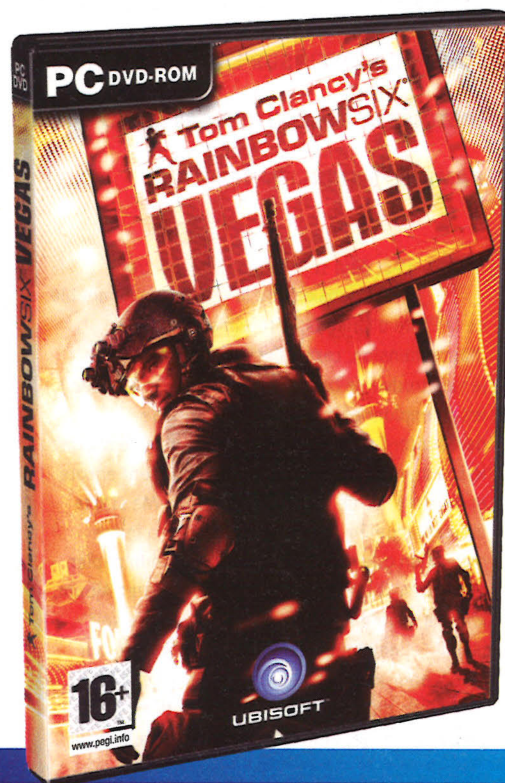


**Photo non contractuelle et dans la limite des stocks disponibles

UBISOFT

Menez l'équipe Rainbow dans la fameuse ville de Las Vegas et stoppez au plus vite la menace terroriste avant qu'il ne soit trop tard !

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour 1 AN/13 N^os^ **+ le jeu** TOM CLANCY'S **RAINBOW SIX© VEGAS** pour **79€** au lieu de **134,49 €***. **P198**

Je joins mon règlement par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future**

❑ [carte] n° ____ ____ ____ ____

Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ____

Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société: ....

Adresse*: ....

Code Postal*: ____ Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: ....

Tél portable*: ....

Date de Naissance*: __ __ ____

* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.**



*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50€ (01/01/07). Vous pouvez acquérir le jeu "TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® VEGAS" au prix de 49,99 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/10/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

TRAINING DAY

PAS DE BOL ! SI ELLES AVAIENT REMPORTÉ LA COUPE, LES FILLES DE L'ÉQUIPE DES BTB AURAIENT FAIT UNE PREMIÈRE MONDIALE. CELA NE NOUS A PAS EMPÊCHÉS DE NOUS PENCHER UN PEU SUR LEUR PRÉPARATION, HISTOIRE DE RENCONTRER LA FINE FLEUR DU GAMING FÉMININ FRANÇAIS.



De gauche à droite, Axelle Marie (iZee), Anne-Sophie Carasco (RiTTa), Sandrine Avedissian (MiTsu), Olivia Pontone (Biki), Sophie Gonçalves (DiAmOnd), et derrière ce joli monde, l'irréfutable Jean-Baptiste, le coach. Les BTB viennent de se qualifier pour les phases finales.

Il est déjà 11 h du matin ce mercredi, je me tiens devant la porte d'un immeuble de la Porte d'Orléans, je réprime un frisson d'appréhension, car de l'autre côté, je sais que je vais trouver le bootcamp des BTB (Be The Best), les championnes de France et du monde de Counter-Strike. Au bout du fil, la voix de Milkman, le coach, m'apprend que les filles dorment encore et me propose de les regarder dormir. Ma stricte éducation judéo-chrétienne ainsi que la ferme conviction que ça ne servirait en rien mon papier me pousse à temporiser. Un petit tour chez Album, je mets la note au nom de Joystick – on ne sait jamais – une bonne crêpe, et me voilà de retour à 14 h pour assister à un entraînement en FFA. À ce stade du récit, il me paraît important de présenter l'équipe en quelques chiffres :

BTB c'est cinq tueuses de 18 à 22 ans, qui totalisent quatre ans d'existence, trois titres européens, deux titres de championnes de France, un titre de championnes du monde, un staff de deux personnes dont 110 kg de coach.

« Sans déconner, je pense qu'on est vraiment la seule équipe en France qui tienne la route, à la Coupe de France, on leur a tous roulé dessus », lance RiTTa, la snipeuse montpelliéraine : 16-4, 16-2 en finale contre les Orbital.elles, toute une compétition sans avoir concédé un match, bref, « no match » comme on dit dans le milieu huppé des PGM. Les cinq filles dans le vent avaient dominé la compétition sans sortir leur stratégie de l'étui. Pour y arriver, pas de mystère, les BTB ont asséché le marché français des joueuses de talent :

« Il ne reste guère plus que deux ou trois joueuses vraiment skillées comme Jenny ou Arwen (toutes deux membres des Orbital.elles) en France qui ne soient pas chez nous ».

CENT FOIS SUR LE MÉTIER, REMETTEZ VOTRE OUVRAGE

La journée d'entraînement proprement dite s'étale entre 14 h 30 et 1 h du matin, ce qui correspond aux heures où les équipes de pro-gamers lancent leurs parties. Les BTB en profitent pour tester leurs tours pendables sur des équipes triées sur le volet. C'est dans ces moments-là qu'on découvre une autre réalité, sur de_nuke, iZee s'arrête en pleine course et commence à vider son chargeur dans un mur : « C'est une coutume tribale ? » Réponse : « Non, c'est une tactique mon petit. » En effet, de l'autre côté, un terroriste expire en tentant vainement de poser la bombe là où la quasi-totalité des joueurs un peu expérimentés la place.

Globalement, les BTB peinent face aux meilleures équipes masculines, elles ne sont pas encore échauffées, et le niveau est très élevé.

« On est les meilleures mondiales, mais si on roulait dans le circuit masculin, on serait plutôt quatorzième ou quinzième », précise Mitsu, team leader, et meilleure joueuse du Mondial 2006.

Les rounds passent, l'action est de plus en plus intense « J'ai un M4 ! » « Alors droppe ! »

« Franchement, faut qu'on les défonce, ils parlent trop !!! » Après quelques parties, Milkman se branche sur le serveur histoire de faire un coaching plus serré, et plus musclé aussi. Sa voix perd alors quelques octaves, sa colonne vertébrale se redresse, et de forte, la tension devient carrément insoutenable. L'air est alors empli de ses amabilités : « Back up ! J'ai dit back up ! Tu écoutes ou quoi ? » ou encore : « Laisse-la annoncer son stuff, ça l'obligera à se bouger le cul ! »

Interview du coach

SUR LE BANC

Jean-Baptiste Poirrier, alias Milkman, est le coach des BTB depuis trois saisons ; l'année dernière, il les a menées à la victoire, il espère faire le doublé cette année.



COMMENT CELA A COMMENCÉ ENTRE LES BTB ET TOI?

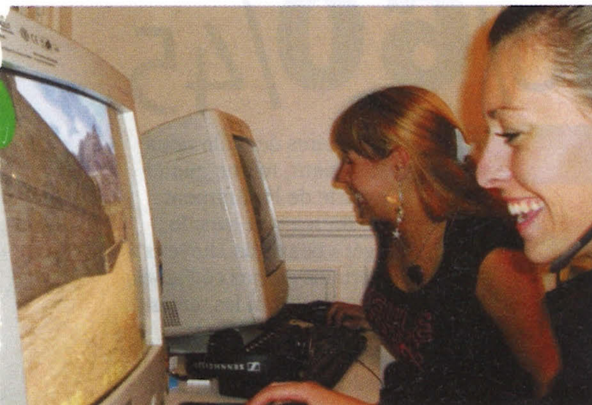
Il y a quatre ans, je m'occupais d'une équipe de garçons, les MVDC (Mérous Virtuoses Du Clavier), qui faisaient partie de la même écurie que les BTB. Le patron de l'écurie fait appel à moi un beau matin : « Dis donc, les filles viennent d'user leur second coach, est-ce que tu veux reprendre le relais ? » Je me suis rendu compte qu'elles étaient du genre caractériel, mais qu'elles étaient demandeuses et talentueuses, tout ce qui manquait, c'était du bon coaching.

ÇA S'EST BIEN PASSÉ DÈS LE DÉBUT?

RiTTa, Mitsu et Biki étaient déjà présentes, j'ai pu vraiment construire l'équipe avec elles. Même si elles ont un sale caractère, le mien est pire et, surtout, elles sont bosseuses et ne déconnent pas comme mes précédents poulains, les MVDC étaient de vrais lamers en puissance qui foutaient la zone partout où ils passaient. Avec elles, on peut travailler.

DEPUIS QUE TU LES COACHES, ELLES ENCHAÎNENT LES PODIUMS, QU'EST-CE QU'UN BON COACH D'ÉQUIPE FÉMININE?

Le problème de la plupart des coachs, c'est qu'ils s'intéressent aux équipes féminines avec l'espoir d'en séduire une ou deux. Moi, je vise juste à structurer une équipe qui gagne, je vise l'excellence, je ne suis pas là pour la « viande ». En plus, je ne cherche pas particulièrement à les ménager, si tu cèdes à leurs caprices, tu es cuit !


Des dents faites pour mordre.

Le ton est rude mais comme le précise RiTTa : « Counter n'est plus vraiment un loisir quand on prépare la Coupe du monde, c'est un sport, une discipline. » C'est aussi parce que l'enjeu est colossal que les belles se privent de vrais repas, pas question de se déconcentrer ne serait-ce qu'une demi-heure, alors on se perfuse aux sucres rapides (M&M's® et Kit Kat Ball®) et à l'eau minérale tout en jouant. La deuxième moitié du staff, Christophe alias Ultima, groupie infatigable, garantit l'intendance en réapprovisionnant la troupe et en soutenant le moral en cas de trou d'air.

RUSES DE SIOUX

Les BTB comptent sur une autre carte importante dans leur jeu : la ruse. D'un air perfide auquel il ne m'a jusqu'ici pas habitué, Milkman m'explique le piège sournois tendu sur le chemin des autres compétiteurs : « On s'entraîne comme des rascals sur la carte de_cbble, qui est délaissée depuis longtemps par les autres équipes. » L'astuce consiste à parier sur le fait que l'équipe adverse oublie de poser un veto dessus, imaginant que les BTB le feraient, elles. « Si ce plan réussit, la victoire est dans notre poche, muhahahHAHAH ! », conclut-il avant de repartir pour son château maléfique de Snake Mountain, en chevauchant sa panthère mauve. Cette manœuvre fut d'ailleurs couronnée de succès quelques jours plus tard contre les Suédoises Unfinished lors du match pour la troisième place. La journée se poursuit dans une chaleur étouffante alimentée par les machines.

Le soir même, les BTB affrontent quelques équipes dans un tournoi organisé par les C toy, elles perdent plus souvent qu'à leur tour, mais cela permet d'affiner les enchaînements en attendant le grand jour. L'obscurité se fait de l'autre côté des volets clos, la concentration des filles baisse en même temps que le soleil, tandis que la faim se fait sentir. Les filles passent les unes après les autres dans la salle de bain, elles en ont encore pour quelques heures d'entraînement avant de s'écrouler sur les matelas aménagés dans une des chambres de l'appartement. Il était temps de prendre congé car trois jours plus tard, les hostilités allaient commencer et il leur restait si peu de temps pour se préparer...

SAVONFOU

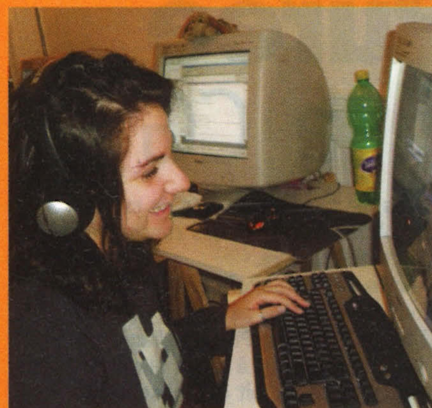
Interview de MiTsu, la capitaine

AYE AYE CAPTAIN!

Nous sommes le samedi 7 juillet, après un match très disputé (16-12, 16-14) les BTB viennent d'arracher la troisième place de la compétition face à de vieilles copines suédoises Unfinished. Ces quelques éléments de décor étant posés, il est temps de s'enquérir auprès de MiTsu, capitaine de l'équipe et meilleure joueuse du Mondial 2006, de l'avenir de l'équipe.

JOYSTICK : PREMIÈRES L'ANNÉE DERNIÈRE, TROISIÈMES CETTE ANNÉE, VOUS AVEZ ÉTÉ MOINS BONNES OU LES AUTRES ONT ÉTÉ MEILLEURES ?
MiTsu : Un peu des deux, mais je crois qu'on a moins bien joué que d'habitude. En fait, je trouve que cette Coupe du monde a été un peu décevante. On a mis du temps à décompresser et à entrer dans la compétition, on n'a pas su gérer le stress. Notre préparation a été moins bonne, on a été moins sérieuses, on récolte le résultat de tout ça.

COMMENT JUGES-TU TA PROPRE PRESTATION ?
Personnellement ça va, j'ai sauvé pas mal de rounds.



COMMENT VOIS-TU TON AVENIR DANS L'ÉQUIPE ?
Cela dépendra de l'équipe, Biki veut arrêter, J.-B. aussi, pour les autres, on ne sait pas encore ce qui va se passer. En tout cas, je ne pense pas rester dans l'équipe si on continue dans cette configuration-là, je suis là pour gagner ! On a repéré plusieurs filles qui jouaient plutôt bien, il faut voir leurs disponibilités, et quel but elles veulent se fixer. Personnellement, j'ai bien envie de prendre un peu de large en attendant que le Counter-Strike féminin se professionnalise un peu en France. D'ailleurs, qui sait ? je vais peut-être aller jouer ailleurs qu'en France.


La Coupe de l'année dernière trône fièrement sur la cheminée du Bootcamp.

La compétition en elle-même

FUSILLADE PORTE DE VERSAILLES

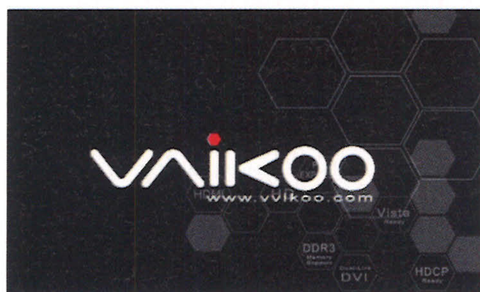
Pas moins de 24 équipes de 21 pays différents se sont affrontées pendant les trois jours de la compétition. Le principe fut le suivant : une première sélection par poules de six équipes dont on ne retient que les deux premières pour constituer deux poules de quatre d'où on tirera les quatre finalistes. Pour les fans français, ça ne fait pas de doute : elles vont gagner, « Elles ont un gros skill, un super TP (Team Play) et leur mental est meilleur », résument Jordan et Alexandre, agrippés à la balustrade de la Gaming zone. De leur côté, les BTB ont entamé la première journée en roulant sur tout ce qui remuait plus ou moins dans la première phase de poule. Ça ne les empêche pas d'être soucieuses : « L'année dernière, on avait mis 30-0 à des équipes comme les Omega G-star (britanniques) ou les ME-Ladies (néerlandaises), cette année, on ne fait que 26-4 et 28-2, c'est pas bon signe », s'inquiète MiTsu. La deuxième poule fut plus compliquée avec une sévère défaite face aux Américaines du SK Gaming (les gagnantes de la Coupe) et un match nul face aux Espagnoles du Redcode qui ne sont éliminées que grâce au goal average. « Ça va leur réapprendre l'humilité », se félicite Milkman. Le lendemain, c'est l'âcre défaite contre l'équipe chinoise qui prive les Françaises d'un doublé. Triste mais pas abattue, iZee reconnaît avoir buté sur des Asiatiques « juste plus fortes, mieux entraînées, plus préparées. » Selon le coach des Ehonor Tang Weng, les Chinoises ont exploité des erreurs de communication



françaises repérées pendant le match de la veille contre les SK gaming. Sonnées mais pas à terre, les filles ont tout donné pour le dernier match, une belle victoire contre les Suédoises du Unfinished que Yonge Kim, leur coach, impute « au stress et à un gros amoncellement d'erreurs bêtes. »

Purée la CG !

Les marques étrangères de cartes mères ont parfois des consonances qui prêtent à sourire.
Un ancien des laboratoires Abit vient de fonder sa société de cartes 3D dont le Q.G. est installé à Paris. Et franchement, j'ai beaucoup de mal à croire que personne ne lui ait fait de remarque... Allez, c'est une blague hein ?



Vvikoo, ou le croisement d'une patate avec un kikoo...

90/60/45

Même Kimi Raikkonen fait de la pub pour le Phenom...



Les histoires de taille nous passionnent, même quand l'on parle de l'infiniment petit. Rien à voir avec le budget « coupe de cheveux » de certains de nos collègues, c'est aujourd'hui les tailles de transistors qui nous intéressent. AMD avait introduit en début d'année des processeurs gravés en 65 nanomètres ; en effet, jusqu'ici ses Athlon X2 utilisaient une finesse de gravure de 90 nm. Au risque de me répéter, réduire la finesse de gravure a deux avantages. Le premier est de faire des puces qui chauffent moins, et donc, qu'on peut faire fonctionner plus rapidement. Le second est que comme l'on produit des puces plus petites physiquement, on peut en sortir un plus grand nombre d'une même galette de silicium. AMD avait tout d'abord misé sur le second point : il fallait maximiser sa capacité de production avant tout pour répondre aux commandes de Dell et de ses autres nouveaux clients. Les puces en 65 nm étaient donc de milieu de gamme. On s'attendait à ce qu'AMD optimise son procédé au fur et à mesure pour augmenter la fréquence de fonctionnement de ses Athlon X2, il n'en est rien. AMD annonce bien un dernier Athlon X2 avant l'arrivée des Phenom, le 6400+ qui est cadencé à 3,2 GHz+. À l'image du 6000+ (3 GHz), cette nouvelle puce continue à utiliser la technologie en 90 nm...

Édito

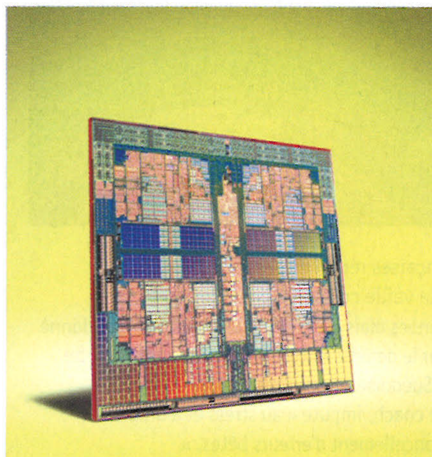
La rentrée s'entame et la course aux performances reprend de plus belle dans tous les secteurs. AMD prépare un des lancements les plus critiques de son histoire tandis qu'Intel peine à ne pas lâcher ses Penryn un peu trop en avance. Mais, c'est quoi ce processeur sur mon bureau ?

Par C_Wiz



10/9

La date est fixée, AMD a choisi le 10 septembre pour le lancement de son K10, le cœur qui va remplacer les actuels Athlon 64 (K8). Des puces doubles et quadricœurs qui seront gravés en 65 nanomètres. Il s'agira tout d'abord d'un lancement « pro » puisque ce sont les Opteron qui seront remplacés en premier par les K10. Pour les joueurs, il faudra attendre la fin de l'année, ou plus probablement, le début de l'année prochaine. C'est surtout les fréquences de lancement qui nous font réfléchir, puisque ces puces ne dépasseront pas les 2 GHz dans un premier temps, confirmant les doutes que l'on pouvait avoir sur l'état de leur procédé en 65 nm. Allez, ça s'arrangera bien avec le temps. Enfin on espère...



Quel beau bébé !

Radeon HD 2900 Pro

Entre les Radeon HD 2600 XT à 110 euros et les 2900 XT à 400 euros, il y avait comme un trou dans la gamme de cartes graphiques d'ATI. Le constructeur prépare donc une 2900 Pro, basée sur le même GPU que sa grande sœur (le R600). Et je vous prédis que son prix sera compris entre 110 et 400 euros.



Avec un peu de chance, la 2900 Pro sera un peu plus courte que sa grande sœur...

Falcon

Rien à voir avec la mythique machine d'Atari, il s'agit du nom de code de la première puce issue de la collaboration entre AMD et ATI : un processeur quadruple cœur pour portable qui cumule à la fois des cœurs processeurs « classiques » et des (un ?) cœurs GPU. La fameuse stratégie « Fusion » dont nous vous avions déjà amplement parlé. Le tout est prévu pour 2009. La suite est cependant encore plus intéressante puisque AMD ne souhaite pas juste accoler des processeurs et des GPU sur un même bout de silicium : AMD travaillerait sur un cœur d'exécution unique, capable de s'occuper des deux tâches. Ça me rappelle un truc...



XMP

Vous vous êtes déjà demandé comment votre carte mère faisait pour détecter la fréquence à laquelle peuvent fonctionner vos barrettes mémoires ? Surtout quand vous les mélangez ? Le principe n'est pas tout jeune, on parle du SPD, une sorte de mémoire dans chaque barrette qui spécifie les timings maximum qu'elle peut supporter. La carte mère va donc déduire automatiquement, pour la fréquence demandée, les timings supportés (la CAS Latency, entre autres, dont nous vous parlions dans un numéro précédent). Seulement voilà, la technique manque légèrement de finesse puisqu'on a une seule valeur pour déterminer tous les timings à toutes les fréquences de fonctionnement possible. Du coup, les constructeurs sont conservateurs, et les overclockeurs peuvent s'en donner à cœur joie ! Nvidia avait eu l'idée de mettre un coup de pied dans le SPD en proposant l'EPP qui multipliait les valeurs possibles, ce qui permettait de préciser plus finement les timings pour chaque fréquence de fonctionnement. L'erreur de Nvidia était d'avoir fait cela dans le dos du JEDEC, le comité de standardisation des mémoires, ce qui a poussé l'EPP (Enhanced Performance Profiles) à être un coup d'épée dans l'eau. Un autre constructeur suit les traces de Nvidia avec une technologie baptisée XMP qui, aux aberrations marketing près, va tenter de répondre au même problème, à savoir permettre de fixer les timings mémoires plus finement pour chaque fréquence de fonctionnement. On parlera d'eXtended Memory Profiles, et c'est Intel qui s'y colle. Sans le JEDEC,ce qui est mal. Mais comme c'est Intel, il y a de fortes chances que cela s'impose quand même...

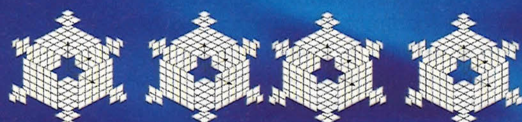


10.1

Alors que l'on attend encore un vrai jeu DirectX 10, Microsoft évoque déjà la version 10.1. Il s'agit d'une évolution très mineure qui formalise certaines des fonctionnalités considérées comme optionnelles dans DirectX 10. Dans le lot, de nouveaux formats de données et surtout un moyen simple pour les développeurs de jeux de contrôler l'anti-aliasing programmable déjà proposé sur un certain nombre de cartes actuelles. Toutes les cartes DirectX 10, malgré des spécifications très proches, ne pourront se réclamer compatibles avec DX 10.1. Attendez-vous donc à de nouvelles cartes pour la fin de l'année...

Direct3D 10.1 Features
Performance enhancements

- Enable applications to further exploit multicore for rendering
- Fewer API calls for reflections and refractions
  - Support for indexable, generalized cubemap arrays



16 Go/seconde

C'est la bande passante que pourront utiliser les périphériques PCI Express 3.0, soit quatre fois plus que nos cartes graphiques actuelles. Pour rappel, les premières cartes mères PCI Express 2.0 arriveront en septembre sous la forme du chipset X38 d'Intel. Pour les cartes graphiques capables d'en profiter... rendez-vous le mois prochain.

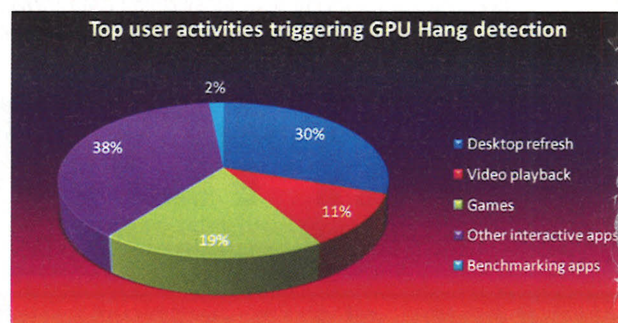


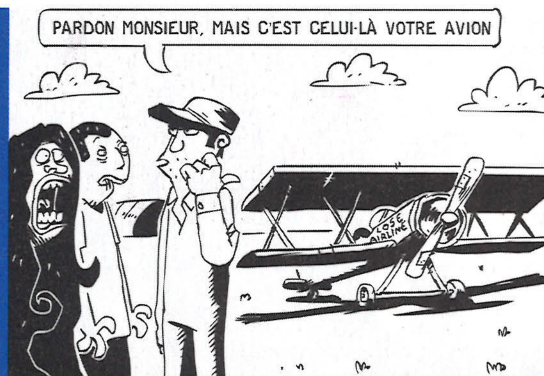
Intel VS Europe

La commission européenne s'intéresse de très près au « cas » Intel dans le cadre des accusations d'abus de position dominante. Techniquement c'est assez complexe puisque, avant d'être accusé d'abuser d'une position dominante, il faut déjà être reconnu comme « monopole ». Microsoft l'a en son temps appris à ses dépens, les règles ne sont pas les mêmes lorsque l'on domine de manière trop éhontée son marché. Le géant bleu se voit reprocher d'avoir offert des remises à des OEM conditionnés au volume de ventes des processeurs concurrents (moins vous vendez d'AMD et moins vous payez cher vos processeurs Intel. Une pratique douteuse et pourtant utilisée par Intel en France il y a encore quelques années de cela auprès des revendeurs), on leur reproche également d'avoir versé des subventions à certains constructeurs pour faire disparaître certains produits concurrents de leurs gammes, ainsi que d'avoir vendu des processeurs à des prix inférieurs à ceux du marché lors d'appels d'offres (l'exemple le plus connu est probablement le processeur de la Xbox première du nom). Ce n'est pas la première fois que ces pratiques sont reprochées à Intel, les autorités de régulation japonaises avaient d'ailleurs déjà condamné l'entreprise pour des faits similaires. La commission européenne se réserve le droit d'imposer une amende qui pourrait aller jusqu'à 10 % du chiffre d'affaires annuel d'Intel (ce qui équivaudrait à 3,5 milliards de dollars pour l'année 2006, comparativement, l'amende japonaise n'était « que » de 55 millions). La commission ne dit pas si elle partagera cet argent avec AMD...

20 %

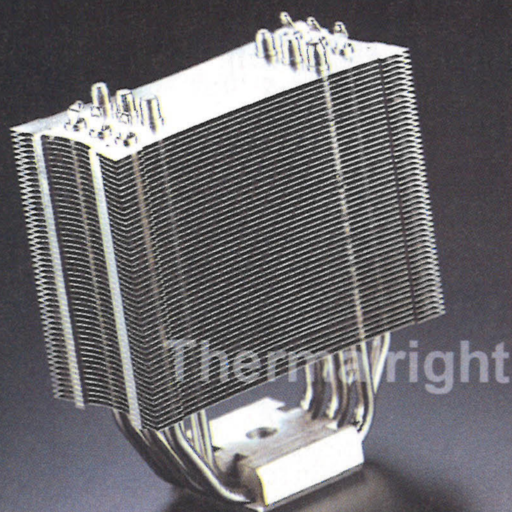
D'après une étude de Microsoft, seulement 20 % des plantages sous Windows sont liés aux cartes graphiques, ce qui nous semble largement sous-estimé vu la qualité actuelle des drivers vidéo proposés par ATI et Nvidia. Microsoft indique surtout que Vista permet de récupérer 93 % de ces crashs... lorsqu'ils ont lieu sur le bureau. Aucun chiffre n'est donné pendant les jeux, ce serait probablement moins glorieux.



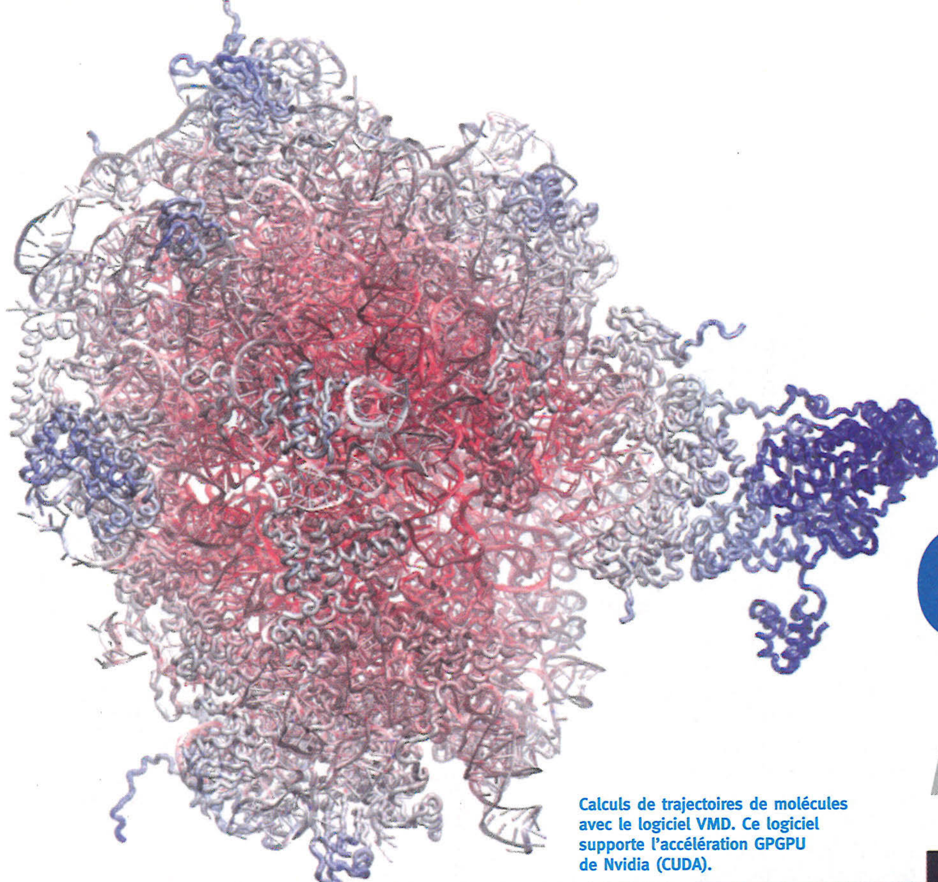




Ultima 90



Non, une news jeu ne s'est pas perdue dans les pages Matos, cet Ultima-là est une version compacte du radiateur pour processeur Ultra 120 Extreme que nous vous proposions chaudement dans le Top Hard. Il a l'avantage d'être plus petit, et donc plus facile à fixer dans les endroits étroits. Tout en étant moins cher (comptez 40 euros au lieu de 60). Dans toutes les autres situations, le modèle 120 est le plus recommandable, ne serait-ce que pour son utilisation de ventilateurs plus grands (12 cm contre 9,2) et qui ont donc un meilleur rendement à « bruit » égal.

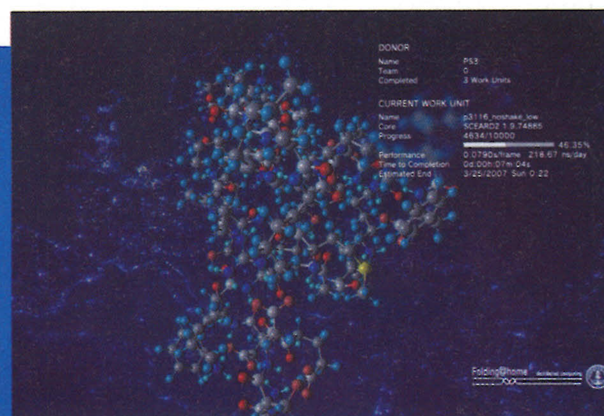


Calculs de trajectoires de molécules avec le logiciel VMD. Ce logiciel supporte l'accélération GPGPU de Nvidia (CUDA).

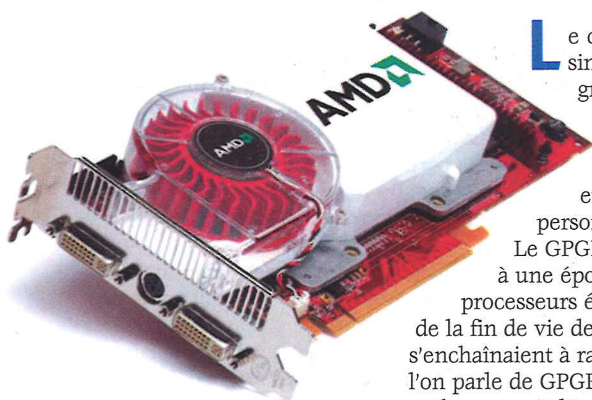
C'est quoi LE GPGPU ?

Pas de faute de frappe, c'est bel et bien de GPGPU dont nous allons parler aujourd'hui. Un concept encore plus cruel que la Star Academy, Popstars (quel beau générique !) et la Nouvelle Star réunis ! Ou pour ceux qui n'aiment pas les références culturelles modernes, l'histoire de la grenouille qui voulait se faire aussi grosse que le bœuf...

C_Wiz



La PS3 peut utiliser sa puce « Cell » à mi-chemin entre le CPU et le GPU pour faire des calculs massivement parallèles comme l'excellent projet Folding@Home.



AMD vend même des cartes graphiques sous la forme de Stream Processor. Nvidia fait de même en retirant les ports vidéo qui, dans ce contexte ne servent à rien.

Le concept de GPGPU part d'une idée simple : utiliser le processeur de sa carte graphique pour faire autre chose que calculer des images en 3D. D'ailleurs, dit comme cela, on pourrait crier au bon sens et rajouter quelques « pourquoi personne n'y avait pensé avant ».
Le GPGPU est né sur un terrain fertile, à une époque où les lancements de nouveaux processeurs étaient moroses (la traversée du désert de la fin de vie des Pentium 4/D) et où les cartes 3D s'enchaînaient à raison de deux générations par an. Si l'on parle de GPGPU, c'est donc la faute (un peu) d'AMD et (beaucoup) d'Intel. Toujours eux...

« Grand Pheft Uato »

Les cartes graphique sont composées en leur cœur d'un processeur, on parle d'ailleurs de GPU (processeur graphique). Techniquement, les GPU cumulent beaucoup de transistors avec une fréquence de fonctionnement assez faible comparativement aux processeurs classiques. Le tout étant taillé pour une seule chose : calculer le plus rapidement possible des images 3D. Pratiquement, le GPU est une sorte d'assemblage de dizaines de « petits » processeurs capables de fonctionner en parallèle, une sorte de Quad Core poussé à l'extrême. Le qualitatif petit n'a rien de péjoratif : il s'agit juste d'un état de fait. Dans un processeur « classique », le gros des transistors est utilisé pour autre chose que la réalisation du calcul (mécanismes de prédiction, branchement, cache). Les unités de calculs passent au second plan et il faut qu'elles soient toujours occupées. Le CPU peut faire face à des tas de situations, il doit y être préparé.

Elle explose, la grenouille ?

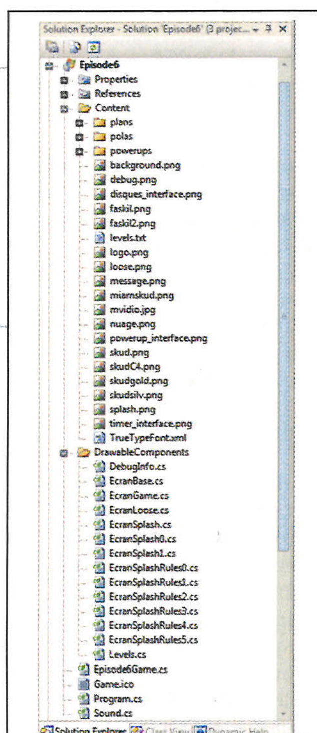
Les GPU fonctionnent dans un monde très différent. Tout est prévisible et les ingénieurs peuvent consacrer le gros de leurs transistors aux unités de calculs, ce qui permet d'annoncer des chiffres flatteurs. Sauf qu'il faut comparer ce qui est comparable : pour que cette puissance soit utilisée, elle doit disposer d'applications « faites » pour. On parle de situations où les calculs peuvent s'effectuer en parallèle, sans interdépendance. Il faut en plus que les « données » traitées s'adaptent correctement aux capacités des GPU. En gros, il est nécessaire d'avoir beaucoup de chance.
Malgré tout, l'intérêt autour des GPGPU est fort dans certains milieux comme certaines simulations scientifiques (molécules, protéines) ou des calculs financiers. Dans ces cas particuliers, les GPU sont capables de faire bien mieux que les processeurs classiques et certains imaginent déjà des GPU qui deviendront de plus en plus généralistes.
Ce qui veut dire qu'ils ressembleront de plus en plus à un CPU, une guerre qu'on leur conseillera peut-être d'éviter. Imaginez un instant que les fabricants de CPU se mettent à proposer des coprocesseurs adaptés à ces tâches parallèles, ils auraient presque en leurs mains un GPU...

XNA : épisode 7

Les entrailles de Lose Invaders

Dans notre dernier épisode, nous vous avions livré en vrac le code source complet d'un petit jeu en 3D. 3 247 lignes de codes à digérer, même en un été, cela fait beaucoup. Tel un médicament pour les digestions douloureuses que l'on n'a pas droit de citer, cet épisode 7 va vous aider à faire passer les morceaux les plus difficiles.

C_Wiz



Une fois ajouté, notre fichier Levels.txt apparaît dans le répertoire Content de l'arborescence de notre projet.

Concentrons-nous sur ce qui est probablement le point le plus obscur : le chargement des niveaux. Dans le dernier épisode, nous nous étions contentés de vous dire que l'on chargeait les caractéristiques de chacun des écrans de jeu à partir d'un fichier texte. C'est à la fois vrai et faux, il ne s'agit que de la première partie du problème... Pour un niveau donné, on va stocker son nom, le nombre maximal de lose pouvant apparaître en simultané à l'écran (cela permet de réduire la difficulté des premiers niveaux et de l'augmenter par la suite), la vitesse de déplacement latéral, ainsi que la vitesse de déplacement horizontal.

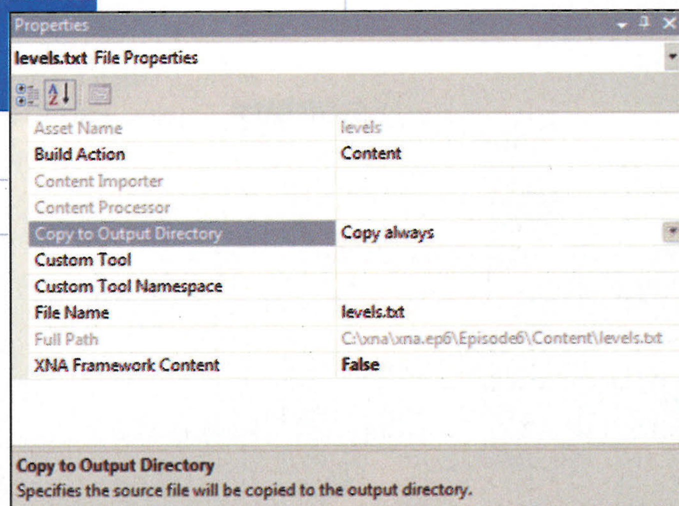
Une histoire de coordonnées

Pour se simplifier la tâche, l'emplacement des têtes est déterminé dans le fichier par cinq lignes de texte. L'emplacement d'une tête est marqué par un X majuscule, ce qui permet de dessiner les niveaux dans un éditeur de texte. On facilite donc le travail de la personne qui est censée s'occuper des niveaux, reste à transcrire tout cela en coordonnées utilisables à l'écran. Là, c'est une autre paire de manche. Première étape, définir un tableau de vecteurs (x,y). Pour chacun des niveaux, on pourra indiquer les coordonnées des têtes en hauteur et en largeur. De manière très pratique, on va commencer par charger une ligne de texte, puis l'on va scanner un à un les caractères jusqu'à ce que l'on trouve un X. Si c'est le cas, on ajoute les coordonnées dans notre tableau de la manière suivante. La coordonnée x (largeur) est représentée par l'emplacement du caractère sur la ligne (première position, deuxième position, etc.).
La coordonnée y (hauteur) correspond quant à elle au numéro de la ligne que l'on est en train de traiter. Petite astuce, nous faisons partir nos coordonnées à partir de 1, et non de 0. Cela permettra, lors de l'affichage, de trouver le moment où il n'y a plus de tête à dessiner (en comparant le vecteur actuel à Vector2.Zero).

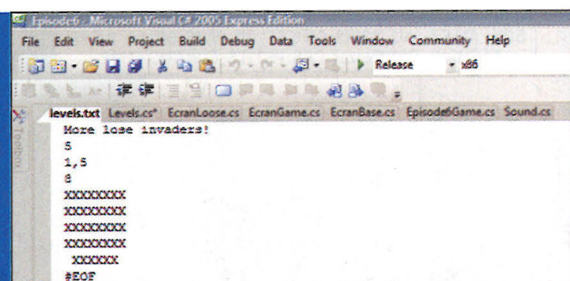
Tu stream ?

Pour charger à proprement parler le fichier texte, nous utilisons une fonctionnalité de C# qui ne fait pas partie à proprement parler de XNA : la gestion de Stream. C'est l'un des nombreux moyens d'ouvrir un fichier proposé par .NET. Le concept de Stream est assez simple, on commence par créer un objet StreamReader auquel on passe l'emplacement du fichier que l'on souhaite charger. Dans notre cas, le fichier (levels.txt) est placé dans le répertoire « Content » à côté de nos fichiers images. Le paramètre à passer à l'objet StreamReader est donc « Content\\levels.txt » (pour marquer un antislash dans une chaîne de caractère, il faut toujours le doubler). Si vous compilez le projet à ce moment précis, vous obtiendrez une erreur ! En effet, il reste un petit détail : demander à Visual Studio de copier votre fichier dans le répertoire destination.
Pour cela, il faut l'ajouter de la même manière que si l'on ajoutait une image, un clic droit sur le répertoire « Content » puis « Add Existing Item ». Dans la fenêtre de propriétés (en bas à droite), il est ensuite nécessaire d'expliquer à Visual Studio quoi faire de cet élément.

Premier paramètre à changer, « Build Action ». Cela définit le type du fichier, on choisira « Content » pour marquer qu'il s'agit de contenu, et non d'un fichier de code source. Ensuite, il faudra s'assurer que le paramètre « XNA Framework content » est réglé sur « False ».
On ne souhaite pas que le content pipeline de XNA traite notre fichier (un exercice intéressant serait de transformer notre classe de chargement de niveau en une classe de gestion de content pipeline), il faut donc lui dire. Dernier paramètre, demander la copie. Cela se fait en choisissant « Copy always » dans le paramètre « Copy to output Directory ».
Pour en revenir au concept de stream, il s'agit d'ouvrir un fichier comme un flux: on se déplace dans le fichier à partir d'un curseur que l'on peut déplacer avec des fonctions comme « Read » pour lire un nombre donné d'octets. Nous utilisons dans notre exemple la fonction « ReadLine » pour récupérer les lignes une à une, c'est le concept le plus pratique dans notre cas.



Pour afficher le panneau contextuel des propriétés d'un fichier, il faut tout d'abord sélectionner notre fichier, puis utiliser le raccourci « Ctrl + W » suivi de P (en relâchant la touche Ctrl).



En double-cliquant sur notre fichier texte, on peut directement utiliser l'éditeur de texte intégré à Visual Studio pour éditer notre contenu. On peut utiliser la même méthode pour ajouter un petit fichier d'instructions (README.TXT) pour les joueurs.



Encore des astuces! Il peut être très pratique de rajouter des commentaires dans ses fichiers de contenu. Vous vous souviendrez sans problème, dans une semaine, du format de données que vous avez choisi, mais qu'en sera-t-il dans un mois ou dans un an? De même, il est important de commenter son code source ainsi que son contenu. Pour notre exemple, nous autorisons le placement de commentaires en haut du fichier dont les lignes de commentaires (qui doivent être ignorées) commencent par le signe dièse (#). Dans notre classe de chargement de niveau, cela se gère très facilement: on charge une ligne, jusqu'à ce que le premier caractère soit différent du dièse. Reste la question de la gestion de la fin du fichier. Il est possible de comparer la valeur du curseur actuelle à la position de la fin du fichier (stream.EndOfStream). Cela peut paraître élégant, mais si vous avez le malheur de laisser traîner une ligne vide à la fin de votre fichier texte, vous allez perturber tout votre système de lecture de contenu. Bien sûr, vous pourriez vérifier si une ligne est vide avant de la traiter, mais quid des cas où en plus d'une ligne vide, vous avez ajouté sans le faire exprès un espace? Ne riez pas, ce genre de détail est probablement le type de bug le plus tordu à retrouver. Il existe un moyen simple pour s'assurer que vous n'aurez jamais affaire à ces bugs: marquer explicitement la fin du fichier par une ligne. Dans notre exemple, nous avons choisi la chaîne de caractères « #EOF » (End Of File). Dès qu'on lit cette ligne, on sait que l'on a atteint la fin du fichier. On peut alors fermer notre Stream. C'est plus propre.



Dans cet exemple, les deux têtes les plus en haut à gauche auront les coordonnées (1,1) et (2,2) dans notre système de notation interne.

Le code source du mois

Pour l'occasion, nous avons quelque peu remanié le code source de Lose Invaders afin d'ajouter plus de commentaires et de rendre sa lecture plus lisible. Le tout accompagné par un meilleur découpage du contenu dans des fichiers.

http://www.cwizou.net/xna.ep7.rar



Intel Core 2 Quad QX6850

DERNIERS BAISERS

Deux étés successifs de passion, c'est déjà beaucoup. Va-t-on devoir se faire une raison ? La fin de l'été est là, et il va falloir penser à se quitter, peut-être pour toujours. Une chose est certaine en tout cas, comme le dit la chanson, après tout un hiver, notre amour avec le Core 2 aura changé...

C_Wiz





Le modèle double cœur E6850 est ce qui se fait de mieux pour les joueurs qui ne veulent pas oser la piste du Quad Core.

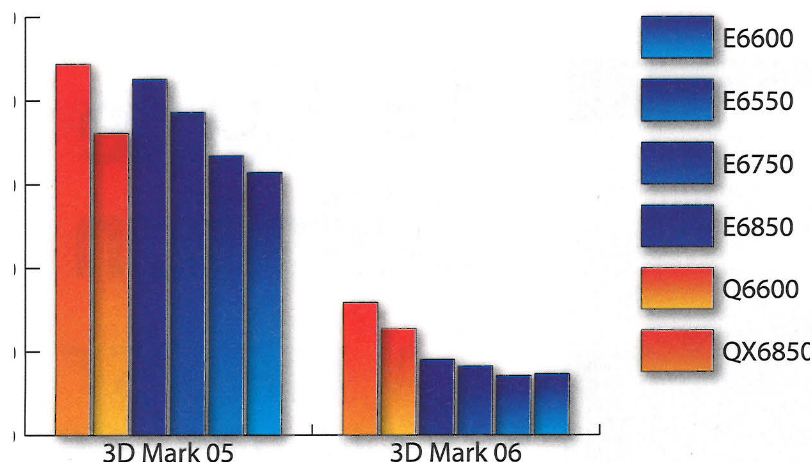
C'était un beau matin de mai, il est arrivé un peu en avance, sans prévenir. Le Core 2 Duo, le sursaut de rage d'Intel, un processeur capable de nous faire oublier les Pentium 4 et les mal nommés Pentium D. Il nous est arrivé tout nu, sans sa carte mère mais, dès les premières minutes, il nous a fait inventer des mots pour exprimer l'enthousiasme qu'il nous inspirait...

Amoureux fous

Dès ses premiers pas, le Core 2 s'est fait une place dans les jeux, battant copieusement les Athlon qui n'avaient pas su évoluer suffisamment rapidement. La suite, vous la connaissez, AMD n'aura pas su faire monter en fréquence son Athlon X2, la faute à sa technologie 65 nanomètres, un poil rétive. Le concurrent d'Intel a signé en même temps de gros contrats avec Dell et HP, ce qui l'a obligé à casser un peu plus ses prix. Pendant ce temps-là, Intel s'est rempli les poches, avec une première baisse de prix en mai, puis un renouveau de la gamme au mois de juillet. Les fameux Core 2 disposant d'une fréquence de bus de 1 333 MHz, contre 1 066 auparavant. Nous avions eu un avant-goût de leurs performances lors de notre test du P35, il est temps aujourd'hui de faire un tour complet de la gamme. Plutôt que de saborder le prix des anciennes puces, Intel a opéré un coup de balai. Exit les X6800, E6700, E6600 et E6300, il n'y a qu'un rescapé du lancement originel, le E6400. C'est le seul double cœur utilisant une fréquence de bus de 1 066 MHz dans la nouvelle gamme. Intel garde par contre ses E4X00 lancés en mai, version « allégée » disposant d'un bus à 800 MHz. Ceux qui permettent d'atteindre de très beaux overclockings pour des prix dérisoires. Le modèle du lancement, l'E4300, cède sa place aux E4400 et E4500, cadencés respectivement à 2 et 2,2 GHz.

Vous les faites par 4 ?

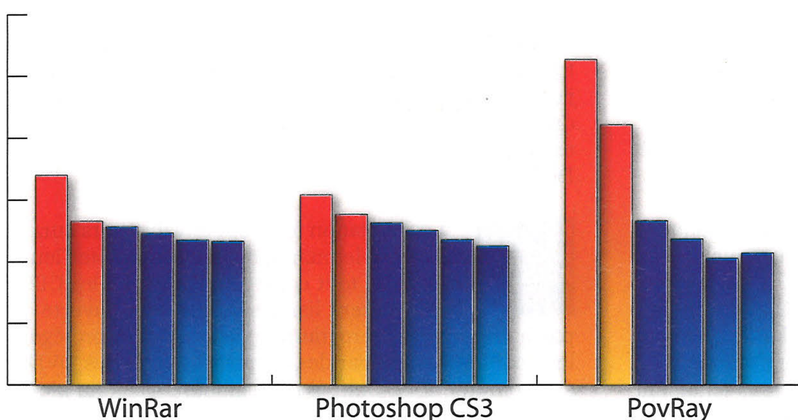
Même s'ils n'ont pas un intérêt énorme pour les joueurs, Intel continue la poussée progressive de ses modèles quad core. Trois rescapés dans la nouvelle gamme, avec, tout d'abord, deux anciens. Les Q6600 et Q6700 qui utilisent tous deux un bus 1066 MHz. Des processeurs qui jusque-là n'étaient pas très doués en overclocking. On sait maintenant pourquoi, c'était une limitation du chipset P965. Avec un P35, même votre grand-mère peut transformer le Q6600 en un QX6850. Parlons-en de ce dernier, le nouveau venu. C'est désormais lui qui occupe la position enviée de processeur Extrême dans la gamme d'Intel. Cela veut dire un prix de 1 000 euros, et un coefficient multiplicateur débridé pour les overclockers les plus acharnés. Comme tous les processeurs en « 50 » de la gamme Intel, il utilise un bus système à 1 333 MHz. Pour tirer pleinement parti de ces nouveaux joujoux, il faut une carte mère adaptée. Si vous vous dirigez vers un modèle double cœur, vous pouvez très bien conserver votre carte mère en P965. Bien qu'elle ne supporte pas officiellement une fréquence de bus de 1333 MHz, les cartes que nous vous avions conseillées il y a un an



Scores processeurs sous 3D Mark 2005 et 2006

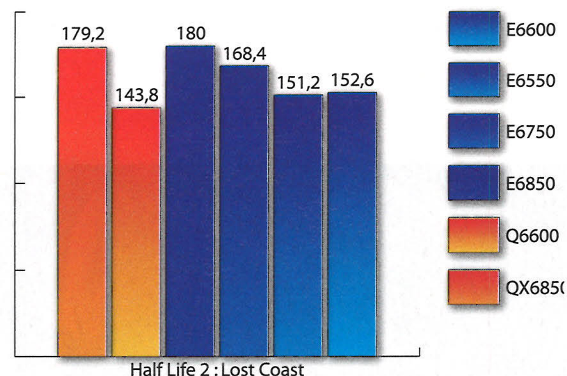
La nouvelle gamme Intel

	Fréquence (GHz)	FSB (MHz)	Cache (Mo)	Prix en euros (environ)
QX6850	3	1 333	8	1 000
Q6700	2,66	1 066	8	530
Q6600	2,4	1 066	8	270
E6850	3	1 333	4	270
E6750	2,66	1 333	4	190
E6550	2,33	1 333	4	170
E6400	2,13	1 066	2	190



Indices de performances dans les applications

de cela (avec, en tête, la P5B d'Asus) sont capables de faire tourner les nouvelles puces sans souci. Avec un petit bémol, les fréquences de la mémoire ne tombent plus exactement sur des valeurs classiques. Vous devrez utiliser votre DDR2 800 à 833 MHz, ce qui ne sera vraisemblablement pas un problème. Pour les quads, c'est plus compliqué car si vous désirez vous adonner à l'overclocking, le choix d'une carte mère en P35 est amplement conseillé. Dans tous les cas, si vous n'avez pas de carte mère pour l'instant, dirigez-vous vers les modèles en P35.



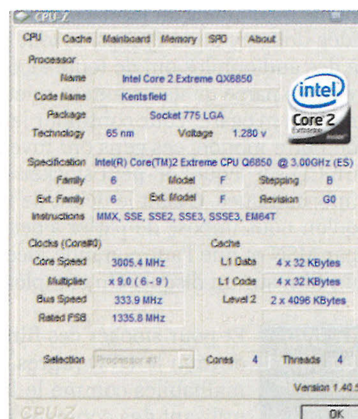
Nombre d'images par seconde sous Half Life 2 Lost Coast, en 1680 par 1050

Q6600 pour tous !

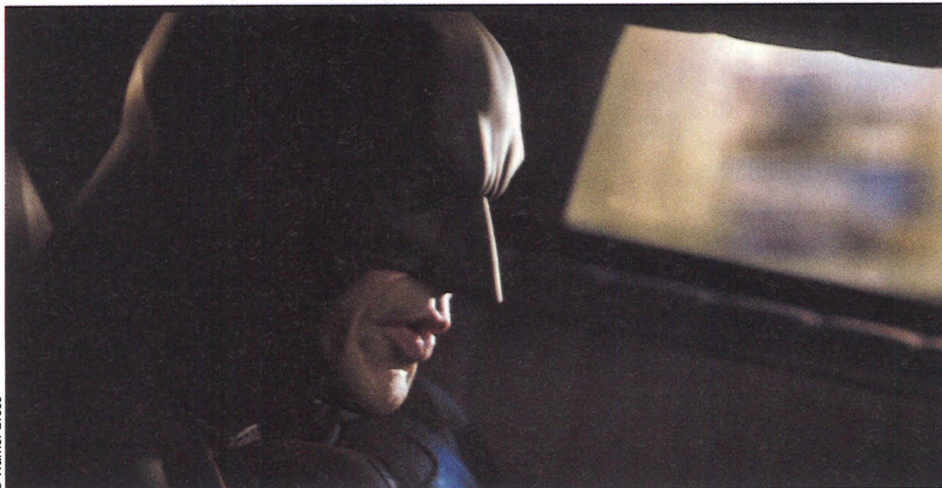
Côté performances, ces nouvelles puces font leur trou. Nous avons laissé les performances d'un E6600, la puce la plus vendue auprès des joueurs, il y a un an de cela, pour que vous puissiez vous faire une idée des écarts proposés. On remarquera que dans les jeux, aujourd'hui, seule la fréquence prime : la présence de deux cœurs supplémentaires n'apporte pour l'instant pas d'avantage. Peut-être avec Crysis ou le prochain Unreal Tournament, pour l'instant même les jeux les plus à cheval sur l'usage processeur, tels Colin Mc Rae DiRT ne montrent aucun gain. Pour les tâches annexes, c'est une autre histoire puisqu'en calcul pur, les quatre cœurs peuvent s'exprimer. C'est le cas dans PovRay, notre logiciel de Raytracing préféré qui double les performances en même temps que les cœurs. WinRar et Photoshop montrent également des gains sympathiques, même s'ils sont moins importants. C'est tout le dilemme qui s'offre à nous, pour le joueur, l'achat d'une puce quadruple cœur donne souvent un sentiment de puissance non utilisée. Tout dépendra du temps que vous souhaitez conserver votre machine. Si vous observez la nouvelle grille tarifaire d'Intel, vous verrez que le Q6600 est au même prix que le E6850. Si vous êtes prêt à dépenser 260 euros dans un processeur et que l'overclocking ne vous fait pas peur, le Q6600 semble un investissement de choix pour voir venir les prochains gros moteurs graphiques qui sauront les exploiter. Ceux qui préfèrent la sécurité se tourneront vers le modèle E6850, ou son petit frère, le E6750 encore moins onéreux.

Hiver doux

Nous vous le disions en introduction, l'hiver risque de bouleverser notre relation envers les Core 2 puisqu'il verra le lancement des Penryn, la nouvelle révision de ces puces qui apportera un gain de fréquence (3,33 GHz au lancement), un nouveau procédé de fabrication (45 nm, et donc une consommation réduite d'une vingtaine de pour cent à fréquence égale), ainsi que le support de SSE4 qui fera beaucoup pour la 3D et la compression vidéo. Faut-il attendre que ces puces arrivent pour faire le grand saut ? À vous de voir… en attendant, la grille tarifaire d'Intel est on ne peut plus agressive, si votre configuration actuelle ne peut pas attendre six mois de plus, vous pourrez avoir la satisfaction de payer un prix juste pour vos performances. C'est si rare de nos jours…



Le tout nouvel Extreme vu par CPU-Z



Batman Begins dans sa version HD-DVD, encodé en VC1.

La haute définition

LA VIE EST PLUS BELLE EN HD

Le DVD ? C'est has been. Avec la haute définition, les demoiselles pourront compter le nombre de poils sur le torse de Daniel Craig tandis que les messieurs pourront compter le nombre d'étoiles qui brillent presque aussi fort que l'amour dans les yeux de leur compagne. Parce que les hommes sont tous romantiques. Si.

C_Wiz



Il fut un temps où l'informatique était une activité totalement déconnectée du monde réel. Un monde simple, rempli de jeux vidéo et dans lequel on nous laissait tranquille. C'était il y a bien longtemps, avant que l'affreux mot qui commence par un M soit inventé. Le multimédia ! Un concept tellement bien décrit par Atari sur la publicité de son Falcon 030 (magnifique machine !) : « Tout ce qui communique, communique ». C'était le début de la fin, et on n'a rien vu venir.



Les « vieux » films tels Air Force One (1997) sont souvent remplis de grain, c'est normal mais cela peut être déplaisant de très près.

Le CD, ce zéro

Tout a commencé avec le CD, il y a 25 ans de ça. Une drôle d'idée, stocker la musique de manière numérique sur un substrat de polycarbonate. Avec des trous tellement petits qu'il fallait un laser pour les relire. Une grande idée de Sony et de Philips, le tout pour faire plaisir à des audiophiles qui de toute façon préfèrent les vinyles parce qu'ils « sonnent mieux ». Quels ingrats, mais je m'égare. Pour continuer leur prise de contrôle de notre monde, ces gens ont inventé le CD-ROM, un CD sur lequel on peut stocker des données informatiques. C'était le début de la fin, avant qu'on nous impose de parler à des gens en langage SMS par MSN et que l'autre grande idée vienne : stocker un film sur un disque. Un complot bien huilé.

Le DVD, un cheval de Troie

Et pour stocker ces films, le format est devenu le DVD (après quelques tentatives malhabiles comme le laserdisc), le tout utilisant des concepts informatiques comme la compression MPEG2. Ces gens nous ont tout pillé ! Vous vous demandez peut-être pourquoi j'en veux tellement aux industries de la vidéo ? C'est que voilà, en plus d'avoir transformé l'informatique en une activité sociale, ils l'ont totalement corrompue. De l'intérieur.

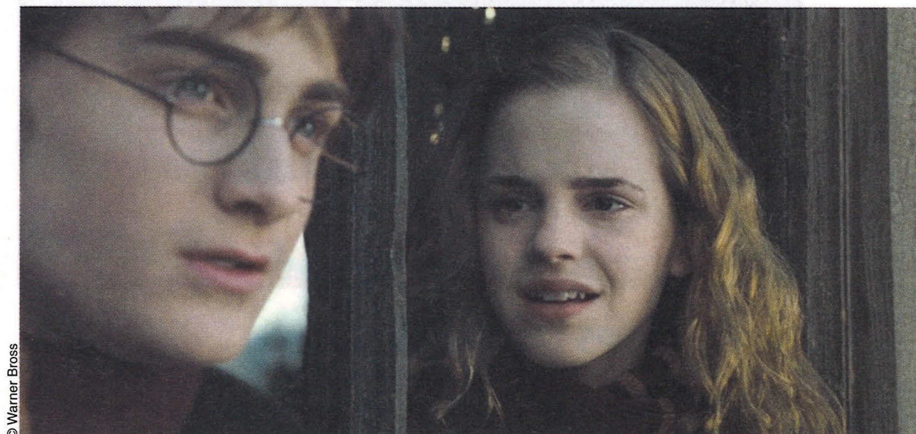
CSS, HDCP, AACS

La cohabitation avec ces envahisseurs aurait été possible, mais c'était sans compter leur besoin de tout contrôler. Alors que les CD audio étaient lisibles de manière ouverte par n'importe quel programme, ils ont voulu protéger leur contenu vidéo par des cryptages. Celui des DVD était purement ridicule, il n'a d'ailleurs pas tenu bien longtemps et des solutions sont arrivées pour lire des disques venant d'une autre zone géographique, ou pouvoir lire un disque sur un système d'exploitation « libre » comme Linux. Ils ne pouvaient pas en rester là. Pour l'arrivée des contenus haute définition, ils ont suivi les préceptes de l'œuvre de Sun Tzu, l'art de la guerre. Pour vaincre un ennemi, il faut le connaître. Rien de tel donc que de s'allier à des grands noms de l'industrie informatique. Ces sociétés de petite vertu, on les connaît, il s'agit d'Intel et de Microsoft. Elles ont participé à l'élaboration de l'AACS, le système de cryptage des disques Blu-Ray et HD-DVD qui réclame un logiciel « autorisé » pour les lire. Ce qui les rend incompatibles avec un système d'exploitation libre. S'ils s'étaient arrêtés là, il n'y aurait pas vraiment de scandale.

Trahi par les siens C'est à Intel que l'on doit la plus forte des perversions, celle qui concerne notre matériel. Le père des Core 2 a pondu un concept formidable, celui de l'encryptage des données entre la carte graphique et l'écran. C'est le protocole HDCP qui réclame que l'on ait une carte graphique et un écran compatible. Cela peut même devenir plus compliqué car un écran 30 pouces réclamera deux clefs de cryptages, ce que peu de cartes vendues comme « HDCP » maîtrisent (les Radeon HD sont l'exception). Sans parler des cartes « compatibles HDCP » qui n'intègrent aucune clef. Et aucune possibilité de les ajouter. Un détail. Tout cela est géré au niveau des drivers vidéo, les ingénieurs d'ATI nous avaient d'ailleurs expliqué qu'ajouter la compatibilité HDCP dans leurs pilotes leur avait posé un tas de soucis. Avec Vista, Microsoft pousse le bouchon en s'assurant que la vidéo HD soit toujours protégée. Ce qui peut avoir des implications amusantes, comme le fait qu'une vidéo HD enregistrée avec un caméscope devienne illisible si l'on n'a pas la chaîne HDCP adaptée. Un détail dont il vaut mieux rire. Ah, ah, ah.

Faites l'HD, pas la guerre Bien entendu, des cyberterroristes ont déjà mis à mal le cryptage AACS, tandis que d'autres ont trouvé le moyen de passer au travers des protections HDCP, prouvant que des jeunes de 14 ans peuvent mettre en péril les centaines de millions de dollars de fonds et les protections ultra-complexes pondues par des ingénieurs surpayés. Certains y verront une preuve de la théorie de l'évolution tandis que d'autres tenteront de se convaincre que nos sociétés traîtresses ont volontairement laissé ces trous dans les protections. D'autres ingénieurs qui ont travaillé sur le HDCP nous ont même avoué qu'ils savaient pertinemment que la protection ne durerait pas et qu'elle n'allait ennuyer que les gens honnêtes.

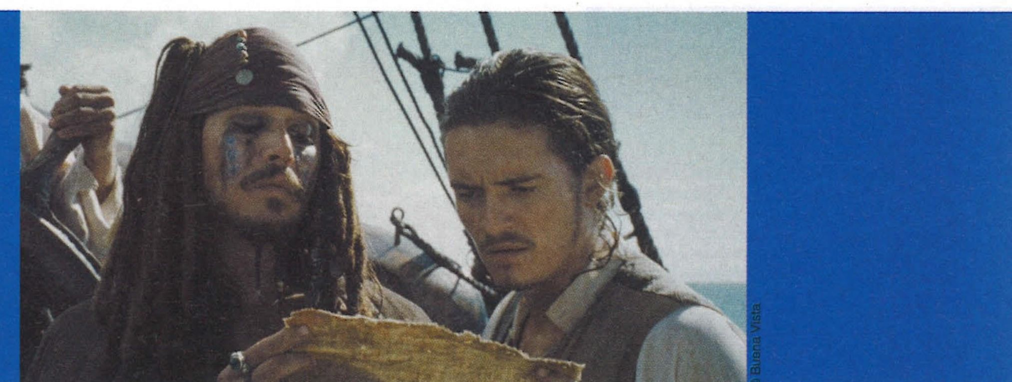
This is madness Avant d'imaginer ce que sera la prochaine salve de protection que l'on nous imposera (clefs certifiées par une puce sur la carte mère, et obligation d'être connecté à Internet ?), autant dire que la lecture de contenu HD sur nos PC est tout sauf simple. Mais revenons à la base,



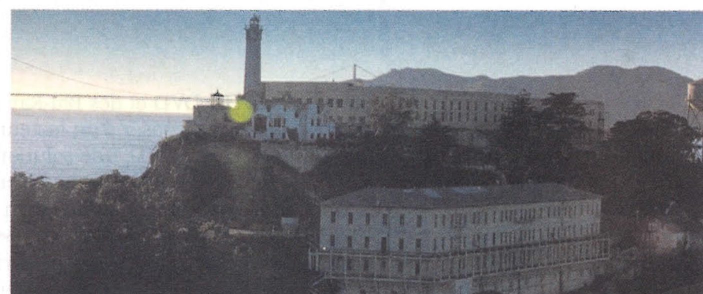
Harry Potter est pour l'instant une exclusivité HD-DVD, la sortie d'un coffret comprenant les cinq épisodes est prévue dans les deux formats.

Pas la peine de chercher trop loin, PowerDVD Ultra (uniquement la version Ultra) est le logiciel le plus stable en lecture, aussi bien de HD-DVD que de Blu-Ray.





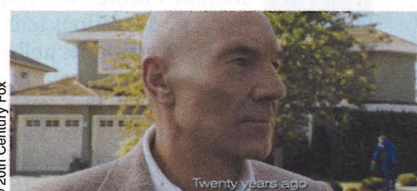
Pirates des Caraïbes fait partie des Blu-Ray les plus réussis techniquement. Une licence Disney, et donc une exclusivité pour ce format.



Autre film assez ancien, The Rock (Blu-Ray), l'encodage H.264 préserve un maximum de qualité.



Universal est le seul studio à travailler en exclusivité sur le support HD-DVD. Il faut donc passer par ce format pour des films comme Serenity (tiré de la série Firefly, par maître Josh Whedon).



X-Men 3, un film récent filmé en digital et rempli de grain numérique. Un petit côté artificiel qui peut énerver sur un écran de PC.

Les 4 fantastiques (Blu-Ray), et comme on est des rustres, on ne vous a pas mis de photo de Jessica Alba.



© 20th Century Fox

3D Mark 2005 (1024x768)

Situation douloureuse, je sais, mais n'ayez pas peur! AnyDVD HD permet de passer outre cette protection stupide. Seul inconvénient, il n'est pas gratuit (79 dollars, certes moins cher qu'un écran), une version d'essai est toutefois disponible.

par couche sur le HD-DVD contre 25 pour le Blu-Ray. Sachant qu'il faut généralement une grosse vingtaine de Go pour stocker un film dans une qualité convenable, la quasi-totalité des HD-DVD sur le marché sont doubles couches. Le Blu-Ray dispose donc d'un petit avantage sur la taille, mais nous le verrons plus tard, c'est assez insignifiant. Une différence physique subsiste, le placement de la couche de données dans la tranche du disque. Avec le Blu-Ray, la couche de protection sur le dessous du disque est plus fine, ce qui fait dire à certains que le disque peut « vriller » plus facilement et devenir illisible. Il faudra quelques années avant que l'on sache si ce sera le cas, mais comme l'épaisseur totale du disque est identique, la solidité semble assurée. D'autres pensent qu'une rayure sur la surface de protection aura une plus grande incidence sur les erreurs de lecture. On a titillé un tas d'ingénieurs sur la question, ils sont tous assez partagés, l'épaisseur de la couche de protection n'a pas d'incidence positive sur l'erreur de lecture, c'est plutôt le contraire. Pour les Blu-Ray, Sony utilise une

Les dessins animés sont probablement ce qu'il y a de plus impressionnant à regarder en haute définition (L'Âge de Glace 2, Blu-Ray).



© 20th Century Fox

pour lire des HD-DVD et des Blu-Ray sur nos machines, il faut avant tout disposer d'un lecteur optique au bon format. Pour le HD-DVD, une solution simple existe, le lecteur de la Xbox 360. Connecté en USB à un PC, il fonctionne parfaitement, aussi bien sous XP que sous Vista. Pour le Blu-Ray, c'est déjà un peu plus compliqué puisque l'on trouve sur le marché surtout des graveurs à ce format. Ce qui n'est pas forcément désagréable, pensez au temps que vous gagneriez pour faire des sauvegardes de vos données (vous faites des backs-up de vos données essentielles, n'est-ce pas?), c'est surtout le prix qui repousse, dans les 800 euros. LG nous promet pour hier un lecteur dans les 200 euros, tout comme Asus qui a dans ses cartons deux lecteurs, un pour le HD-DVD et un autre pour le Blu-Ray.

Je choisis quoi?

C'est le problème, pour les lecteurs hybrides gérant les deux formats sur PC, il va falloir attendre encore un certain moment. Pas pour des raisons techniques, les deux formats de disques concurrents utilisent les mêmes lasers, c'est juste pour nous ennuyer. Alors quel est le meilleur format? Le Blu-Ray! Avant que vous ne pensiez que Sony m'a offert une Playstation 3 pour écrire ces lignes, il me faut argumenter. Techniquement, les disques sont assez semblables, 15 Go de stockage

technologie de TDK, le Durabis qui est censé empêcher les rayures. C'est assez efficace mais dans le monde de la lecture optique, il est assez difficile de prédire ce qui va se passer dans quelques années. Je suis sûr que vous avez des DVD ou des CD datant de quelques années qui sont réticents à se lire. Sinon vous n'êtes pas normal.

Qu'achèterait Jack Bauer?

L'avantage du Blu-Ray se situe ailleurs, sur les studios qui les supportent. Dans le lot, on retrouve 20th Century Fox, Columbia, MGM et un petit nom du divertissement appelé Disney qui devrait finir de convaincre les parents de têtes blondes. La présence de la Fox dit qu'on aura (un jour) l'intégrale de l'œuvre de Jack Bauer en Blu-Ray, ce qui devrait être amplement suffisant pour convaincre le monde entier du vainqueur dans cette guerre. Pour ceux à qui cela ne suffirait pas (inconcevable, mais admettons), je garde un dernier argument pour plus tard.

Décompression, attention

Les similitudes entre les HD-DVD et les Blu-Ray continuent jusque dans les formats de compressions utilisés pour la vidéo. Si le DVD se contentait du MPEG-2, nos deux compères de la HD mise sur trois formats.

Le MPEG-2 fait un tour d'honneur, il est là surtout pour l'encodage des bonus. Malgré tout, quelques films ont utilisé ce format, c'est le cas des tout premiers Blu-Ray tels l'infâme Cinquième Élément. Non, je n'ai rien contre le film, c'est son encodage qui était désastreux : le MPEG-2 n'est pas fait pour les résolutions HD. Sony a compris son erreur et proposé un nouveau disque aux acheteurs du premier. C'est déjà ça.
Deux autres formats subsistent, avec d'un côté le VC1. Il est développé par Microsoft et c'est le format principalement utilisé sur les HD-DVD. Il n'apporte pas une compression très forte, son avantage est qu'il est très facile à décoder pour un processeur.
Les Blu-Ray favorisent de leur côté un format ouvert, le MPEG-4 AVC, également appelé H.264. C'est de très loin le meilleur des formats d'un point de vue de la compression, celui qui est capable de préserver le maximum de qualité, y compris le grain de l'image (pour les « vieux » films qui ne sont pas qu'une accumulation d'effets spéciaux). Quelques HD-DVD existent également dans ce format, ils sont cependant assez rares. Tout cela devrait vous suffire pour faire le

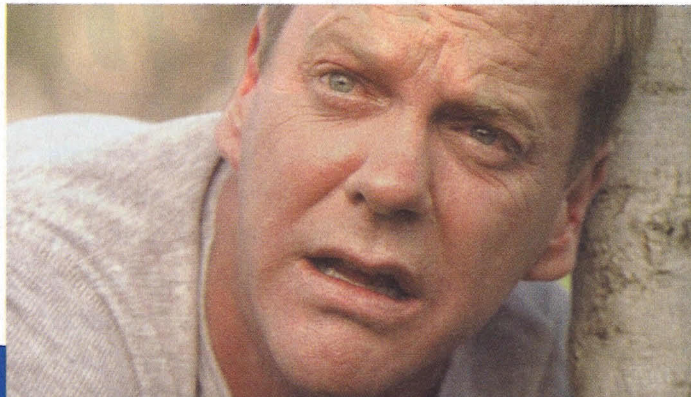


choix du lecteur optique que vous souhaitez acheter, il reste cependant un dernier argument, celui du nombre d'images par secondes. Il s'agit d'un infime détail : les Blu-Ray sont encodés en 24 images par seconde, tandis que les HD-DVD sont, selon les régions, encodés à 50 ou 60 images par seconde en entrelacé. Pour être très précis, les HD-DVD encodent les 24 images par seconde pour qu'elles s'adaptent directement aux téléviseurs, comme le faisaient les DVD en leur temps. Sauf que les téléviseurs HD de qualité sont tous capables d'accueillir nativement ce que l'on appelle le 24p (24 images plein écran, ou « progressif »). Cela a une incidence assez forte pour nous Européens puisque les HD-DVD sont encodés pour un affichage 50 Hz. Hors, nos écrans de PC fonctionnent à 60 Hz, ce qui provoque quelques petits à-coups lors de la lecture sur un écran de PC, particulièrement dans les déplacements de caméra.

Quid de l'accélération vidéo ? Oubliez-la. Un Core 2 Duo vous permet amplement de décoder tous les disques, surtout avec les dernières versions de PowerDVD qui sont devenues très performantes. Le PureVideo de Nvidia n'est pas inintéressant, mais il ne fonctionne toujours pas à ce jour sous XP. De toute manière, seules les 8600 et 8500 sont capables de prendre en charge la quasi-totalité du décodage. Chez ATI, XP est supporté, mais seules les HD 2400 et 2600 font un travail honnête. Les autres cartes ne vous font économiser qu'une vingtaine de pour cent du temps CPU.

Et la TV en HD ?

Là, c'est une autre paire de manches. La TNT HD est encore en phase de test, ceux qui sont dans les régions adéquates peuvent cependant voir de temps en temps quelques événements dans ce format, c'était le cas du Tour de France. Pour les autres chaînes, il faut passer par le satellite, disposer d'une carte DVB-S2, d'un abonnement adéquat chez Canal Sat et du logiciel adapté (l'excellent DVB Viewer). Quelques chaînes HD gratuites sont tout de même disponibles, souvent des signaux de test, on notera pour les germanophones la chaîne ProSieben qui émet en HD. Et en allemand.



Aux États-Unis, la quasi-totalité des programmes sont diffusés en haute définition depuis plus de cinq ans (MPEG-2).

© 20th Century Fox



Oh mon bateauuuuuuuu (Pearl Harbor, Blu-Ray).

© Buena Vista



Pendant que mesdames admirent Daniel Craig, on peut se rincer l'œil devant son Aston Martin...

© MGM

top HARD

Avec les multiples baisses de prix que l'on constate de tous les côtés, cette fin d'année s'annonce particulièrement sympathique pour ceux qui souhaitent changer de configs. Quant aux autres, de toute façon, ils ne lisent pas ces pages alors à quoi bon parler d'eux?

C_WIZ

Le moniteur

En attendant de voir arriver les moniteurs de Mitsubishi, ce sont les 24 pouces qui commencent à faire leur trou en cette rentrée. C'est encore une vieille gloire des CRT qui se lance, Iiyama, avec un B2403WS annoncé à moins de 500 euros. Soit beaucoup moins que les modèles de Dell qui dominent ce marché pour gens trop riches. Quand on voit que l'on trouve des 22 pouces à peine à plus de 200 euros en grande surface, on commence à y croire. C'est qu'il va me falloir un second 30 pouces pour rester dans la compétition!

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10), environ 240 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10), environ 200 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202W (8ms, 16/10), environ 299 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2025 WM (8ms, 16/10), environ 350 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2235W (5ms 16/10), environ 400 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 226BW (5ms, 16/10), environ 380 euros TTC.

Le processeur

Les prix des processeurs X2 d'AMD sont une fois de plus compressés, avec un haut de gamme qui se négocie dans les 160 euros. Le 6400+ est bien prévu, mais pas encore référencé au moment où j'écris ces lignes. Reste qu'il ne changera pas la donne avec ses 200 MHz de plus, la traversée du désert du constructeur vert devrait cependant bientôt se terminer: le Phenom ne peut que faire remonter leurs marges.

Config 1 : AMD Athlon X2 4800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4400 (2,0 GHz/FSB 800/Socket 775), 120 euros environ.
Config 2 : AMD Athlon X2 5200+ (2,6 GHz/Socket AM2) 130 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6750 (2,66 GHz/FSB 1333/Socket 775), 190 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon X2 6000+ (3,0 GHz/Socket AM2) 160 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6850 (3,00 GHz/FSB 1333/Socket 775), 270 euros TTC environ.

Le refroidissement

On fait un peu de place dans le top pour le tout nouveau Ultima 90 de Thermalright, qui vient remplacer le « vieux » XP-90. Il reprend le design de l'excellent Ultra 120 Extreme avec le même nombre de heatpipe, ce qui promet une bonne dissipation pour un prix correct. On vous conseille tout de même le modèle 120, un ventilateur de 12 cm faisant moins de bruit à volume d'air égal. Même s'il faut un peu plus de doigté pour le fixer, mais rien ne vous fait peur.

Processeur AMD : Thermalright Ultima 90 (socket 939/AM2), environ 40 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 10 euros TTC.
Processeur Intel : Thermalright Ultra-120 Ultra (socket 775), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 10 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/Nvidia), environ 35 euros TTC.

La RAM

Soyons clairs, le prix de la RAM risque de fluctuer tout le long du mois de septembre, il va donc falloir être un minimum attentif pour ne pas se faire avoir. La fin de l'été n'a pas provoqué la hausse que l'on attendait, ce qui veut dire au mieux qu'elle est un peu en retard. Le « bon » prix pour deux gigas de RAM DDR2 se situe aux alentours des 120 euros. Faites attention aux barettes vendues comme de la CAS4: elles sont souvent certifiées uniquement à cette latence en overclocking.

Configs 1, 2 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go, 800 MHz), environ 120 euros TTC.

Le disque dur

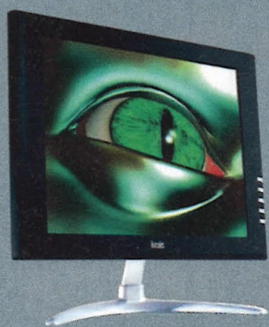
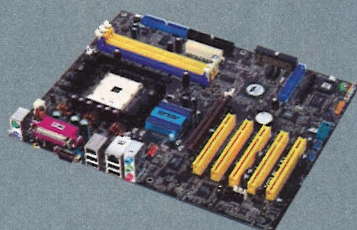
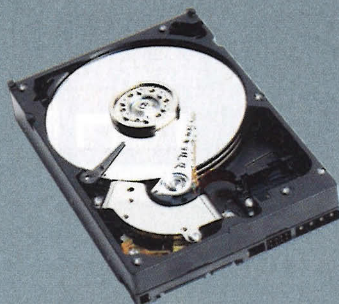
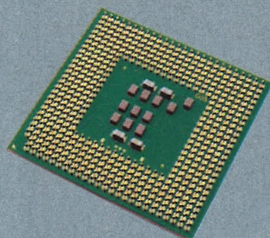
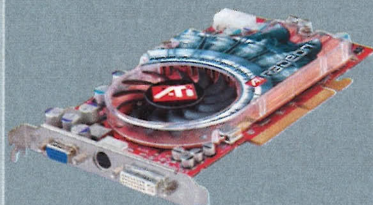
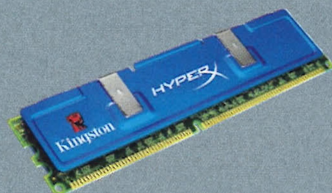
Avez-vous pensé au RAID? Les cartes mères du top le permettent: avec deux disques durs identiques, vous pourrez augmenter sensiblement vos débits, et donc accélérer les chargements de Windows, et même des jeux. Ce qui n'est pas forcément un mal. L'inconvénient est que l'on divise par deux la quantité de données stockées (RAID 1) mais l'on augmente un poil la fiabilité. Enfin, ça ne concerne que les gens qui ne font jamais de back-up de leurs données. Ce que vous faites régulièrement, je le sais.

Config 1 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 2 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 100 euros TTC.
Config 3 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.

L'alimentation

C'est l'élément que l'on néglige le plus et pourtant, une alimentation de qualité peut transcender un PC. En lui évitant de planter sournoisement, ou en protégeant vos oreilles. Les alims du Top Hard sont tellement fantastiques qu'elles font les deux à la fois. Avantage aux modèles de Seasonic, la S12II est également disponible avec de petites améliorations sur le rendement. Dans le doute et la non-disponibilité, l'ancienne fera l'affaire.

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Config 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.


La carte mère

On reste une fois de plus sur les cartes mères en P35, surtout si vous comptez vous offrir un Core 2 Quad : ce sont les meilleures cartes pour l'overclocking. Notez que les P5B (l'ancien chipset P965 d'Intel) que l'on vous avait conseillées il y a quelque temps sont toutes compatibles avec les futurs Penryn en 45 nm. Comme quoi, on vous donne parfois de bons conseils. Si.

Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35/Socket 775), environ 130 euros.
Config 3 : Asus P5K Deluxe WiFi AP (Intel P35/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

Le routeur WiFi

Pas de changement du côté des modems routeurs, Netgear garde notre préférence pour son WiFi 802.11n rapide et pleinement compatible avec les nouvelles plates-formes Centrino d'Intel. Si vous êtes en réseau filaire, ne lésinez pas sur un routeur compatible Gigabit Ethernet. Le 100 Mbit, croyez-moi, on en fait rapidement le tour...

- Netgear WNR854T (routeur câble/ADSL, Gigabit, WiFi 802.11n) : environ 140 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros ou Netgear DG834N (modem routeur ADSL2+, 10/100, WiFi 802.11n) : environ 160 euros.



La carte vidéo

Pas beaucoup de mouvement, tout le monde se prépare pour l'arrivée de nouvelles cartes. Comme la HD 2900 Pro qui pourrait venir titiller la 8800 GTS 320 Mo de Nvidia. La succession des GeForce 8880 est également prévue pour la fin de l'année, tout comme une « révision » des HD 2900 XT, ce qui nous fait dire qu'il n'est pas forcément judicieux d'investir plus de 400 euros maintenant dans une carte 3D. À vous de voir...

Config 1 : ATI Radeon HD 2600 XT 256 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC, Nvidia GeForce 8600 GTS 256 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTS (PCI Express) 320 Mo, environ 300 euros TTC
Config 3 : ATI Radeon HD 2900 512 Mo (PCI Express), environ 400 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTX 512 Mo (PCI Express), environ 580 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Saperlipopette ! Où sont donc les lecteurs de Blu-Ray à 200 euros ? On les cherche encore, Asus et LG étaient censés nous inonder pendant les vacances de ces savoureux lecteurs, on les attend toujours. Ah, et par savoureux, j'entends par là qu'ils vous permettront de regarder le format vainqueur de films HD. N'allez pas me manger un lecteur optique, par pitié...

Config 1,2 et 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

Un Boba Fett, des cartes graphiques, des tests en pagaille, un CD gavé jusqu'à la rondelle… L'hiver ne refroidissait pas les ardeurs des éditeurs et de la rédaction de Joystick !

Un numéro 87 qui confirme un phénomène à la mode en ce beau mois de novembre 1997 : les cybercafés. Souvenez-vous, il y en avait à tous les coins de rues (pour peu que vous habitiez dans une ville ou près d'une fac), de ces grands espaces sexy comme des SSII servant limonades et confiseries… Après on s'étonne que les gamers ont une tendance à l'embonpoint ! Bref, tout ça pour dire qu'un nombre croissant de lecteurs de Joystick n'avaient pas de PC chez eux et squattaient en boucle les salles réseau pour se déchirer la tête sous Duke Nukem, Quake et consorts. Une bécane, ça coûtait entre un et deux mois de salaire, à l'époque, surtout pour le moniteur (400 euros rien que pour un15 pouces CRT… on était des dingues à l'époque, pas étonnant que le vol à la tire était si populaire chez les jeunes). L'alléchant Top Hard a fait du mal à bien des comptes en banque ! Présentation d'un nouveau bus, l'AGP, qui va définitivement nous faire passer à l'ère de la 3D : les dévs commençaient déjà à devenir fainéants, abandonnant l'optimisation du code pour se reposer sur la puissance des cartes graphiques… On paie encore aujourd'hui ces pots cassés mais, comme d'hab, on ne citera pas de noms =)

LAS VEGAS PARANO

En couv', un Boba Fett, qui décrochera un peu plus loin la médaille Megastar du mois dans Jedi Knight, un jeu d'action qu'il était bien mais über gourmand en ressources ! Test du mémorable Dark Earth de Kalisto, aux décors et à l'ambiance chiadés (ze French Touch !) comme on les aime et qui, évidemment, ne rencontrera pas le succès qu'il méritait. À la différence d'Age of Empires qui, lui, continue toujours sa route (tout comme son développeur Microsoft…). Spécial dédicace pour Cyd avec le test de son jeu (et t-shirt) culte, l'infâme Postal de Running with Scissors. On conclut ce gros mag par les previews et bêta-versions. Du beau monde, en plus : Quake 2, Messiah, Monkey Island 3, Turok, StarCraft… Du lourd, du solide, ça se sent que Noël approche. On finira avec les aventures de Fishbone à Las Vegas pour une belle présentation de Blade Runner et de ses personnages modélisés avec 20 000 polygones, rien que ça : robot pour être vrai ! Vanne minable, ça veut dire qu'il est l'heure pour moi de mettre un point final à ce texte et pour vous de refermer le magazine, non sans vous avoir remercié d'avoir lu attentivement ce Joystick de la première à la dernière ligne !

Styx

Dossier Matos — Le Pentium II

Un beau bijou de CPU, qui allait à 300 Mhz tout de même… Soit autant que votre PDA. Le tout pour 15 000 francs (2 500 euros) !

LE N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
Numéro 87 • 38 F
www.joystick.fr
TRES BIENTOT
BLADE RUNNER, Tomb Raider 2, Baldur's Gate, Battlespire, Quake 2, MAX 2, I-War, & F22...
TRES TEST
JEDI KNIGHT, FLIGHT SIM 98, DARK EARTH, SUB CULTURE, PAX IMPERIA, AGE OF EMPIRES
TRES HARD
CARTES AGP
Menace sur la 3DFX !

Test — Dark Earth

Non Kalisto, nous ne t'avons pas oublié !

Gros Plan — Starcraft

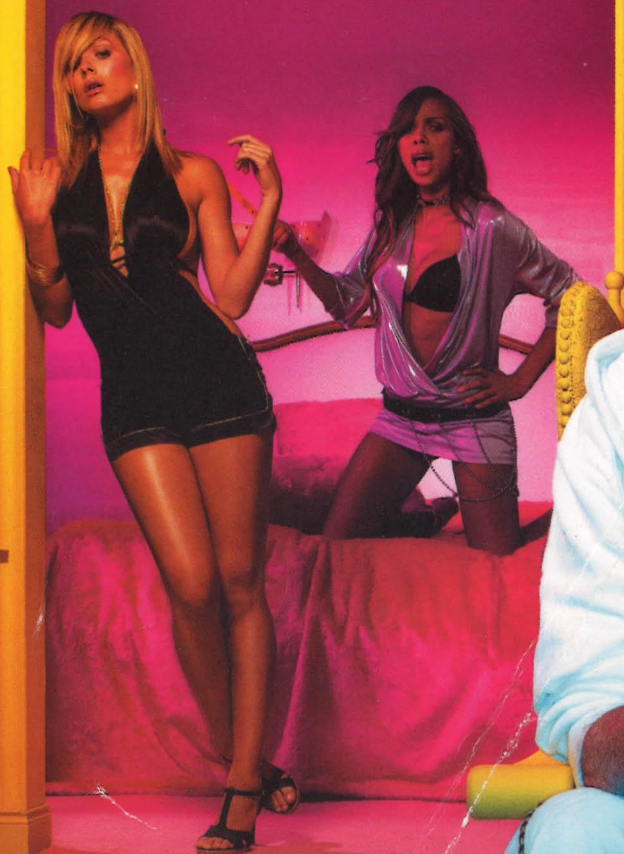
Une preview de StarCraft premier du nom. Dix ans plus tard…

News — Industrie de la lessive — 3 Tonnes de nouveautés — Chargez !

Une info de dernière minute pour annoncer un procès contre Microsoft relatif à la présence d'Internet Explorer dans Windows.

DARK DOG®

GUARANÁ ENERGY DRINK







More energy...
More life!*

*Plus d'énergie...
Plus de vie !

Karlsbrau France SA - 60 rue de Dettwiller - 67700 Saverne - RCS B326355401 Saverne - www.darkdog.fr
Crédit photo : Preview - Conception Latitude

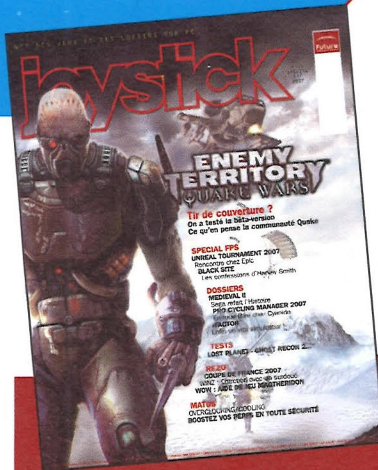
Pour votre santé, pratiquez une activité physique régulière. **www.mangerbouger.fr**

Abonnez-vous à joystick

1 AN OU 1 AN + JEU

DÉSORMAIS RECEVEZ 13 N^OS PAR AN !

Encore plus d'actu, de soluces, de nouveautés pour les joueurs passionnés de jeux sur PC.



POUR 3,50€ seulement par numéro
au lieu de 6,50 €*



www.mesmagazinesfavoris.fr

Abonnez-vous par internet et découvrez toutes nos offres d'abonnement sur notre site

+ TOMB RAIDER ANNIVERSARY

UN TOUT NOUVEAU TOM RAIDER INSPIRÉ DE L'EPISODE QUI A RÉVOLUTIONNÉ LE JEU VIDÉO

TOMB RAIDER : ANNIVERSARY *retrace les aventures de Lara Croft au moment où elle vient d'être engagée par un puissant syndicat pour retrouver un objet mystique connu comme le Scion.*

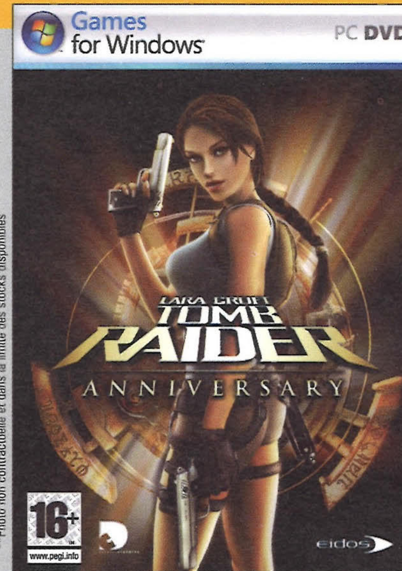


**Photo non contractuelle et dans la limite des stocks disponibles

POUR VOUS 67€ seulement

Joystick (13 n°/1 an)........................... 84,50 €*
+ Le jeu TOMB RAIDER ANNIVERSARY .... 49,99 €**
TOTAL.............. ~~134,49 €~~

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement à :
JOYSTICK / Service Abonnements - 18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19

❒ **oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an/13 n° + le jeu TOMB RAIDER ANNIVERSARY (version PC) pour 67€** au lieu de 134.49 € — **E98J**

❒ **oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an/13 n° pour 39 €** au lieu de 84.50€* (soit 45.50 € d'économie) — **E198**

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❒ Mme ❒ Mle ❒ Mr Nom* : ....

Prénom* : ....

Société : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ....

Adresse email* : ....

Tél fixe* : .... Tél portable* : ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

(*) Champs obligatoires

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❒ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❒ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date de validité : |_|_| |_|_| Cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois



Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❒ PS2 ❒ PS3 ❒ PSP ❒ Game Cube ❒ DS Nintendo ❒ Game Boy Advance ❒ Xbox ❒ Xbox 360 ❒ DS Nintendo

De quel matériel informatique disposez-vous : ❒ PC ❒ Mac

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50€ (01/01/07). **Dans la limite des stocks disponibles. Le jeu **TOMB RAIDER ANNIVERSARY** peut être vendu séparément au prix de 49,99€ (+2€ de frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/10/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre.
❒ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.